PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GBA • PSP • NINTENDO DS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN D LUX

JANUARI 2005 NUMMER 01 JAARGANG 13



HALF-LIFE 2

ZELDA
FOUR SWORDS ADVENTURES

CALL OF DUTY
FINEST HOUR

GTA ADVANCE
MOBIELE MISDAAD

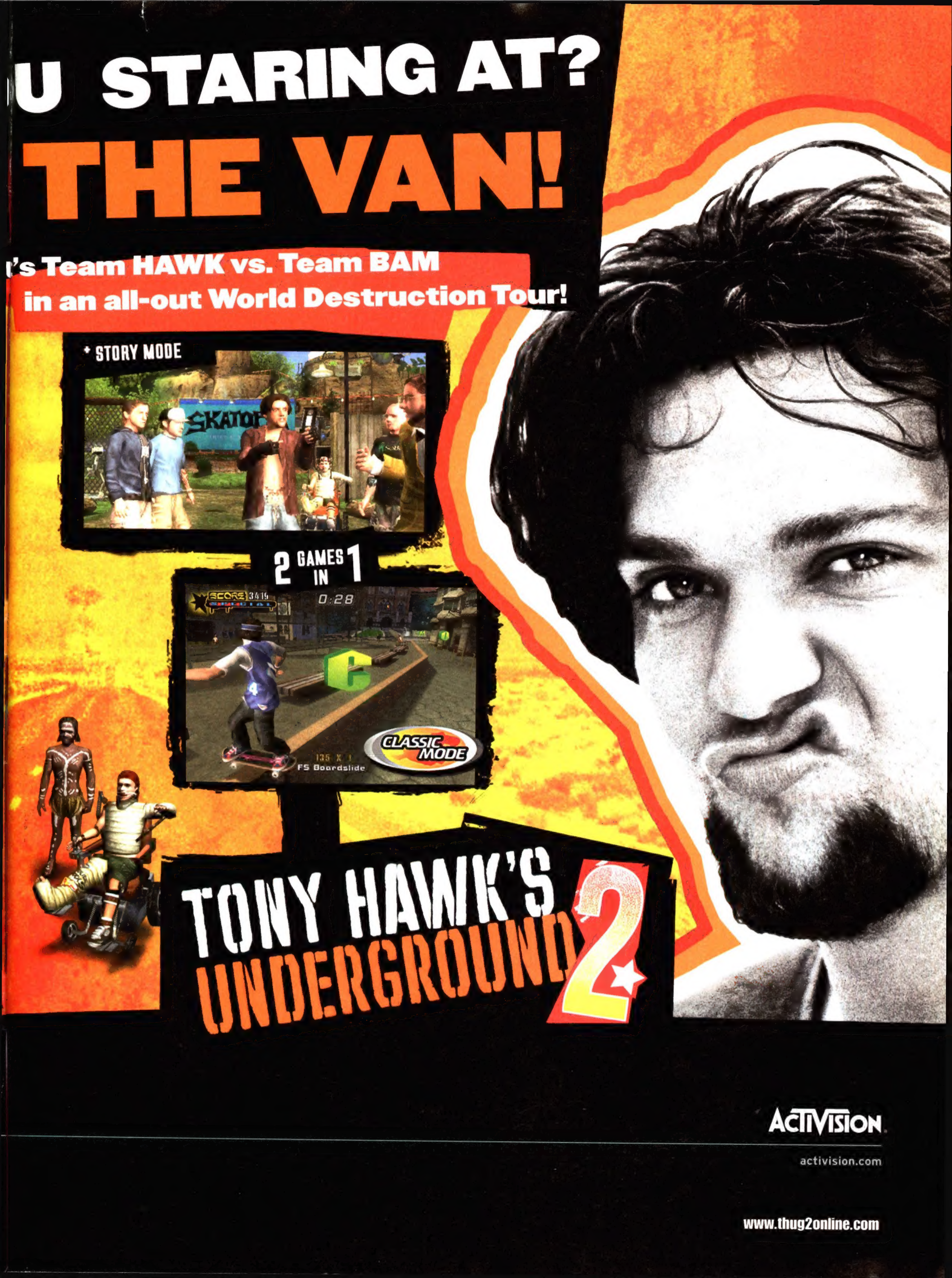
TOP & FLOP
TERUGBLIK 2004

TIMESPLITTERS
OP ZOEK NAAR PERFECTIE

SUPER MARIO 64 DS • VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES • FINAL FANTASY I & II
WANDA AND THE COLOSSUS • GHOST RECON 2 • GOLDEN EYE: ROGUE AGENT • FLATOUT
PARIAH • DONKEY KONG: JUNGLE BEAT • BLOOD WILL TELL • SHADOW OF ROME • BLINX 2

€3,30
8 710294 259177 00105
vnu business publications


WHAT ARE YO
GET IN
+ SKATE IT, THRASH IT
+ LEAVE YOUR MARK
+ PLAY OVER 20 SKATEABLE CHARACTERS
PlayStation 2
XBOX
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
POWERED BY gamespy


U STARING AT?
THE VAN!
's Team HAWK vs. Team BAM
in an all-out World Destruction Tour!
STORY MODE
2 GAMES IN 1
CLASSIC MODE
FS Boardslide
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
ACTIVISION
activision.com
www.thug2online.com


colin mcrae rally
2005™
Put your foot to the floor in Colin McRae Rally 2005.
Try it on your N-GageTM game deck with special features.
Compete head to head in worldwide rally championships with real cars and real tracks. Play with up to 2 via Bluetooth connection or enter the N-Gage Arena for shadow racing or uploading video clips of player's best race performances.
Wireless multiplayer gaming on the pocket-sized N-Gage game decks.
n-gage.com
N·GAGE
NOKIA
anyone
anywhere
Published by
NOKIA
Codemasters
N-GAGE ARENA
Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage and N-Gage QD are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. © 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 2005"(tm) and "GENIUS AT PLAY"(tm) are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"(tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae"(tm) and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and /or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Bluetooth is a trademark of Bluetooth SIG, Inc. Some features and services may be network dependent.

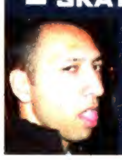
INHOUD

DE REDACTIE

KERSTRECES

Na maanden keihard werken, verheugen de redacteuren zich enorm op de kerstdagen. Even genieten van een paar dagen vrij. En wat doen die gasten dan tijdens hun korte kerstreces?

SKATE



Ik heb thuis een soort van kerststal nagebouwd met heel veel hooi en een uitnodiging verstuurd aan Sylvie Meis, Beyoncé, Katja Schuurman en prinses Maxima voor een kerstorgie.

JURJEN



Rond de kerstdagen krijg je mij met geen stok m'n woonplaats uit. In Assen wordt in de Grote Kerk het traditionele ezelzwengelen gehouden en daar moet ik mijn titel verdedigen.

MURIËLLE



Ik slaap vermoedelijk in de stal rond de kerstdagen, en nee, dat is niet bij Skate! Het gaat niet zo goed met mijn paard en ze moet eigenlijk dag en nacht verzorgd worden.

JAN



Kerstreces? Ik ben net verhuisd naar een veel te duur appartement dus ik werk gewoon door. By the way, kunnen we vast regelen dat ik ook de coverview voor de vólgende zes PU's doe?

JEROEN



M'n vriendin en ik tuffen altijd naar onze oosterburen. De andere redacteuren zijn daar best jaloers op, heb ik gemerkt. Tja, iedereen wil wel naar z'n schoonouders in Duitsland met de feestdagen.

ED



Kerst staat bij mij altijd in het teken van lekker eten. Dan laat ik m'n strenge dieet even voor wat het is, stop met trainen en gooi alle remmen los. Ruk de gevulde hertenreten maar aan!

JJ



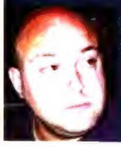
Ik ben net terug van een onstuimig bezoek aan mijn nieuwe Bulgaarse vriendin in Sofia. De kerstdagen zal ik dan ook voornamelijk zuchtend en voor me uit starend doorbrengen.

STEVEN



Ik hoop in ieder geval niet op een witte kerst dit jaar. Als er iets funest is voor mijn bolide is het wel pekel, en ik heb mijn vrouw beloofd naar de kerstmarkt in Spanbroek te rijden.

BORIS



Ik heb echt een teringhekel aan kerst. Dat schijnheilige gedoe met vrede op Aarde enzo. Weet je wat ik ga doen... GTA spelen en alle hoeren die ik tegenkom helemaal in elkaar slaan!

YO!HO

Keken we toch even vreemd van op: bezoek van een kerstvrouw begin november. Het betrof een actie van N-Gage die er vroeg bij waren om ons fijne feestdagen te wensen. Steven als ervaren drempeltiller, had een plannetje. Alleen jammer dat de foto die Ed maakte (hij lag rechts op de grond) mislukte.



EEN MEESTERLIJK 2005

Aahh, het einde van het jaar is weer in zicht! Hoogste tijd voor een weekje tussen de champagne en oliebollen. Maar niet voordat we even terugblikken op het afgelopen jaar. Hoogtepunten voor mij waren onder andere de uren achter GTA San Andreas, Halo 2 en Doom 3, het feit dat deze (en andere) pareltjes de lat toch weer hoger hebben weten te leggen, het succes van de Gameplay en last but not least de complete make-over van ons gamehok. De avondportier heeft inmiddels de grootste moeite ons (en zichzelf) er voor middernacht uit te krijgen.

Minder vond ik het feit dat ik de E3 moest laten schieten, de zinloze aanslagen op het begrip journalistieke vrijheid en het herhaaldelijk uitstellen van grote titels. Maar goed, dan hebben we volgend jaar ook weer wat te doen zal ik maar zeggen.

Al met al was het zeker geen slecht jaar maar toch denk ik dat het volgende jaar een stuk spannender zal worden. Niet dat ik al een nieuwe Xbox, PlayStation of GameCube verwacht maar de komst van- en strijd tussen de PSP en Nintendo DS zal zeker spectaculair worden. En dan hebben wij zelf natuurlijk ook nog wat snode plannetjes liggen, maar daarover na de jaarwisseling meer.

Met dit in het achterhoofd kan ik jullie zonder twijfel een meesterlijk 2005 toe te wensen!

NIELS



Ps. Die nieuwe handhelds zouden prima in een vuurwerkcampagne spot passen!

ONS NIEUWE TESTHOK

Zelfs van twee verdiepingen hoger kwamen mensen langs om te kijken waar die ongelofelijke teringherrie toch vandaan kwam. Dat was dus de nieuwe Z-5500 set, de finishing touch van ons nieuwe testhok.

Muriëlle richtte 'm in met als gevolg dat het een soort peeskamertje is geworden, al weet natuurlijk niemand hoe die kamertjes er in 't echt uitzien (kuch).

Nu inmiddels ook de biertap en het vloerkleedje zijn gearriveerd, kan het niet anders of de (p)reviews worden beter dan ooit.



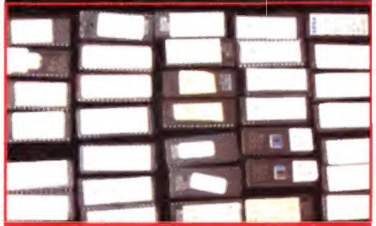
IEMAND GAAT HET DOEN

Natuurlijk halen we onze neus niet op voor een perstripje één dag op en neer naar Engeland maar als we ergens ver weg naartoe kunnen, het liefst waar we nog nooit geweest zijn, is het enthousiasme toch heel wat groter.

Hoe hij het geregeld heeft, weet niemand maar Ed gaat binnenkort op trip naar... Dubai! Verdomme, zo luidde de reactie bij velen: eerst het karten winnen en nu naar Dubai. Nou haalt ie die grijns helemaal nooit meer van z'n smoel!



OUDEN DOOSCH



Zien jullie wat dit is? Het lijkt verdomme Get The Picture wel! Ik zal het jullie vertellen het zijn (p)review-versies van spelletjes. In de tijd van de (S)NES en Megadrive, kregen we vaak zo onze games opgestuurd, als 'rommetjes' die we zelf op een moederbord moesten monteren. Voor sommige games had je er wel zes of meer nodig en die raakten we natuurlijk nooit kwijt... ED

KART KING STRIKES AGAIN

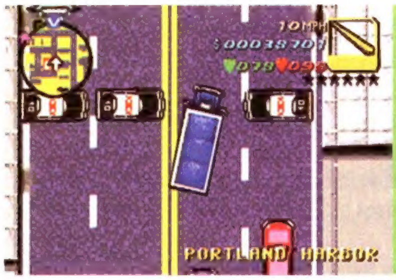
Plannetjes werden gesmeed, valstrikken in elkaar gestoken, afspraken gemaakt... alles werd geprobeerd om Ed van zijn traditionele overwinning af te houden. De oude meester liet zich echter niet gek maken en stuurde geroutineerd en naar eigen zeggen met twee vingers in de neus, zijn kartje voor de zoveelste keer als eerste over de finish. "Zo, die snotneuzen weten hun plaats weer even", aldus een nauwelijks verraste PU-eindbaas na afloop.



INHOUD



Van de makers van Ico, een van de meest kunstzinnige games van de afgelopen jaren, komt volgend jaar Wanda and the Colossus.
Steven zag de game tijdens de Tokyo Game Show en stond met open mond en kippenvel van genot naar het grote scherm te staren.



Voor de GBA-versie van Grand Theft Auto keerde Rockstar terug naar het 'vogelperspectief' waarmee de game op PC en PlayStation ooit succes had. Helaas blijkt de Game Boy Advance niet het ideale systeem om dit ouderwetse spelprincipe tot ieders tevredenheid weer te geven.



Het wordt maar al te vaak geprobeerd: een game maken, gebaseerd op een bioscoopsucces.
Zelden levert dit een geslaagd product op en ook in Fight Club kunnen we niet meer zien dan een droevige poging om geld te verdienen aan een (overigens fantastische) film.



Flatout is een funny racer die je lekker laat rammen en raggen.
Een game waarin het meer zin heeft je tegenstander af te snijden en van de baan te rammen dan netjes in te halen.
Met andere woorden: Flatout is rally met een Tokkie achter het stuur.



Een bekende James Bond vijand is Dr.No. Boris omschrijft de nieuwe GoldenEye als een game gemaakt door Dr. Mwoah, en die maakt doorgaans nogal middelmatige games. Een shooter die, voor zover wij dat kunnen inschatten, al heel snel in de budgetbakken te vinden zal zijn.



Iedereen die door de wat verouderde aankleding heen kan kijken, zal genieten van deze twee Final Fantasy games uit den ouden doosch op de GBA. Er zijn hier en daar wat nieuwe elementen toegevoegd maar de diepgang van de gameplay zal sowieso iedere RPG-liefhebber aanspreken.



Ubisoft ziet de Ghost Recon-serie graag de kant van de mainstream gamer op gaan maar wil tegelijk de hardcore oorlogsfanaat niet afschrikken.
Wellicht zal laatstgenoemde groep een aantal veranderingen niet op prijs stellen maar in grote lijnen pakt Ghost Recon nieuwe stijl, goed uit.

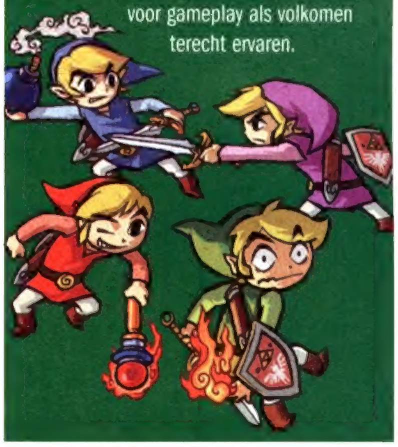


Elk jaar blikken we in het decembernummer even terug op wat het afgelopen jaar voor ons in petto had op gamesgebied. Wat was de beste game, het meest vernieuwende spel, onze grootste blunder etc. Vier pagina's die je zeker moet checken, al was het maar vanwege de prachtige tekening van onze Jordi.

Een mooie en behoorlijk diepe RPG die je regelmatig de rillingen bezorgt. Jammer van de wat stroeve combat en af en toe rare A.I., anders had dit een Gold Award geworden.



Speel je Four Swords Adventure met z'n vieren tegelijk dan ervaar je de game op z'n best en zul je de negen die de game scoort voor gameplay als volkomen terecht ervaren.



In de correctiefase moest Ed zo'n keer of vijf het woord 'fantastisch' uit Jan z'n tussenkoppen halen. Maar uit het feit dat zelfs Boris het volkomen eens is met Jan z'n topscore mag je afleiden dat Half-Life 2... uuuh... fantastisch is.



Het strijdgewoel in Midden-Aarde kwam nooit eerder zo meeslepend in beeld.
Zonder meer de beste LotR game ever en een RTS die zich kan meten met de allerbeste uit het genre.



30 SUPER MARIO 64 DS

Liever hadden we een geheel nieuwe Mario game gezien op de DS maar Nintendo heeft van Mario 64 DS gelukkig meer gemaakt dan een gemakzuchtige heruitgave.



62 CALL OF DUTY FINEST HOUR

De Call of Duty franchise werd beroemd op PC en doet met Finest Hour nu de spelcomputers aan. Dat de game is aangepast aan de console heeft zo z'n gevolgen...



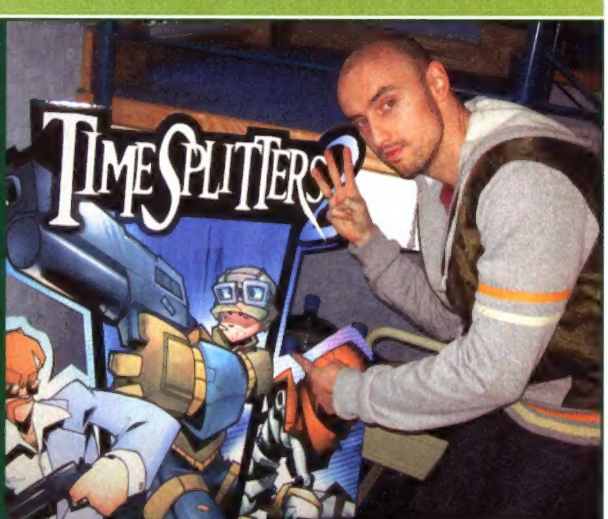
37 DONKEY KONG: JUNGLE BEAT



Het is misschien wel een beetje jammer dat juist de Donkey Kong-licentie voor Jungle Beat is gebruikt. Een totaal onbekend personage had de vernieuwende aspecten van deze game wat nadrukkelijker voor het voetlicht kunnen brengen want dit is allerminst het zoveelste platformspel met die dikke apenkop in de hoofdrol!

10 COVERVIEW: TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

TimeSplitters: Future Perfect lijkt de meest complete game uit de serie te gaan worden die vooral online kont zal gaan schoppen (Halo 2 en Killzone maak de borst maar nat). Van z'n originaliteit moet dit spel het niet hebben maar reken maar dat je in deze super uitgebreide game aan je trekken gaat komen.



PU ENQUÊTE 2004

Volgens sommigen trekken wij ons geen reet aan van wat de lezers van ons blaadje vinden. Als je het daarmee eens bent, moet je de PU Enquête vooral niet invullen. Je mocht per ongeluk eens een GameCom Pro 1 headset t.w.v. € 99,99 winnen. Check www.powerweb.nl/enquete.

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GAMES NIET TE DUUR

Ik vind games niet te duur. Dit geldt natuurlijk niet voor alle games maar als je een goede game koopt zoals bijvoorbeeld GTA Vice City of Halo heb ik het er wel voor over.
Dat 60 euro veel geld is zal ik niet ontkennen. De meeste toptitels vergen echter meerdere jaren van ontwikkeling, aanpassingen aan de laatste hardware, testen en dergelijke. We willen dat het er grafisch perfect uitziet met steeds meer realistische effecten.
Vergelijk het eens met een ander soort media zoals DVD. Een nieuwe DVD kost 20 euro en duurt laten we zeggen twee uur. Voor drie DVD's heb je dus zes uur plezier, terwijl je voor datzelfde geld een spel kan kopen waar je zeker het tienvoudige aan speelplezier kan hebben voor je erdoor bent.

Steven Govaerts | Beerse | België

En bedenk eens hoeveel spellen je kunt kopen voor het bedrag waarmee je zes uur naar de meiskes van plezier kan... Enfin, iemand met zoveel begrip, verdient in deze roerige tijden een eervolle vermelding. Gefeliciteerd dus met je EA-game naar keuze.

DIVERSITEIT

Om ff te reageren op de brief van Arno,
Dus Arno denkt dat de diversiteit afneemt in videogames door vervolgen van goed lopende spellen... Bullshit, ik vind persoonlijk dat vervolg games net zo veel diversiteit KUNNEN brengen als nieuwe spellen dat KUNNEN doen.
Halo 2 voegt net zo goed veel nieuwe mogelijkheden toe aan de game wereld dan een nieuw spel dat had kunnen doen. Noem maar eens een spel waar je in zoveel voertuigen in een 8 tegen 8 multiplayer game het tegen elkaar kunt opnemen he...? In Halo was de Co-op mode (Xbox-versie) in combinatie met de vele voertuigen toch een nieuw ding voor de game wereld, de Co op niet zo zeer maar al die verschillende voertuigen wel en de graphics zeker wel.
En nog wat Arno, als een nieuw spel zou uitkomen met meer diversiteit en dat is een goed verkopend/lopend spel... komt er vast ook een vervolg en als die weer goed loopt ook weer een gevolg, dan was er wel bij de eerste game meer diversiteit maar in de vervolgen dus ook niet VOLGENS JOU.
En er is bijna geen een game studio die geen vervolg maakt op een goed lopend/verkopend spel toch? Ik heb m'n punt nu wel duidelijk gemaakt, ik zie er al naar uit om Halo 18 te spelen... Groetjes

Justin Kempees | Almelo

Jij hoeft trouwens geen vervolg op deze brief te schrijven. Liever niet zelfs.

COMMENTAAR

Ik wil graag reageren op het stukje commentaar van Jan uit PU 10. Hij stelt hier dat er te veel games uitkomen, omdat hij door zijn drukke leven niet aan het spelen van al die mooie spellen toekomt.
Nu heeft Jan hier naar mijn mening wel een aardig punt te pakken maar toch niet helemaal zoals ik het bedoel.
Weliswaar komen er heel veel spellen uit, waarvan een groot deel bagger is. Maar tussen al die spellen zitten ook veel pareltjes. Games die een liefhebber echt gecheckt moet hebben.
Ik als arme student (om maar eens het cliché uit de kast te trekken) heb best wat geld te besteden. Ware het niet dat dit ook aan andere dingen uitgegeven moet worden. Zo kan ik wel een paar spellen per maand kopen maar dan houdt het toch ook echt op. En met games als Halo 2, Half-Life 2 en Pikmin 2 in het vooruitzicht en het feit dat ik games als Animal Crossing, Fable en Rome: Total War nog niet gespeeld heb, ben ik bang dat ik toch prioriteiten moet gaan stellen. Er zullen voor mij dus games afvallen die ik niet of pas over een tijdje kan spelen.
Ik ben het dus in dat opzicht wel met Jan eens dat er soms iets te veel spellen uitkomen. Ik heb net als Jan het 'probleem' dat ik niet van één genre houdt en dat ik me niet blind staar op één console. Ik hoop dat ook ik over een paar jaar kan zeggen dat ik een 'luxe probleem' heb wanneer ik wel alle games in bezit heb maar geen tijd meer heb om ze uit te spelen. Tegen die tijd stuur ik wel weer een nieuwe brief om over dat 'probleem' te klagen.

Stefan Boom | Alblasserdam



Volgens ons wilde Jan alleen maar effe de bink uithangen. Daarom mailt ie ons ook elke maand weer foto's van z'n nieuwe appartement en z'n laatste aanwinsten uit z'n suikerzakjesverzameling.

J.J. PRO XBOX



Beste PU mensen,
Ik lees jullie blad al vanaf dag één en ben sinds een paar jaar ook abonnee geworden, ik beschouw mezelf dan ook als een trouwe lezer. Ik heb nog nooit wat te klagen over jullie blad, maar er is de laatste tijd iets waar ik me bijzonder aan stoor. En dat is het gedrag van J.J.
Jullie zijn een onafhankelijk blad, zonder voorkeur maar de afgelopen nummers komt J.J. zijn voorkeur steeds meer naar voren op een irritante manier. Steeds meer dingen zijn pro Xbox en anti PS2.
Een voorbeeld uit het nummer van november. J.J. over het eerder uitkomen van Splinter Cell 3 op de PS2 dan op de Xbox: "Wat moet deze superieure game op een bak die niet eens de grafische kracht van het spel aankan! Je gaat toch ook geen blinde coureur in een Ferrari zetten? Money rulez the fucking world!"
Ten eerste zegt hij hier indirect dat de PS2 grafisch een rot ding is, en ten tweede vergeet J.J. ook even te melden dat Microsoft toen een exclusiviteit van een half jaar voor Splinter Cell 1 op de Xbox had gekocht! Maar daar heeft hij nooit wat van gezegd en nu dit op de PS2 gebeurt is het opeens een schande. Lekker logisch.
Ook zegt J.J. dat de kans op een miskoop bij een PS2 game groter is dan op de Xbox, en dat terwijl er met de kerst veel meer goede PS2 games als Xbox games uitkomen, dus dat is ook niet helemaal logisch. Kennelijk is 't beter om maar een paar goede games uit te brengen i.p.v. meer goede games.
Hij is eigenlijk gewoon een beetje de PS2 aan het afzeiken en zwartmaken, en de Xbox aan het ophemelen. En dit vind ik erg vervelend aangezien het een onafhankelijk blad is zonder voorkeur. Als ik tegenwoordig de stukjes van J.J. lees heb ik meer het idee dat ik een partijdig Xbox blad zit te lezen i.p.v. van de PU.
Andere redacteuren zoals Steven, Boris, Jan, Jeroen, Ed en Skate laten hun partijdigheid niet merken en beoordelen en schrijven onafhankelijk en neutraal. Een diepe buiging hiervoor.
De reden dat ik jullie blad koop is omdat ik een PS2, GameCube, Xbox en PC heb en ik vind ze allemaal even gaaf. En jullie hebben al deze systemen in een fantastisch blad staan, een blad met veel humor. Daarom vind ik het ook erg jammer dat J.J. een beetje partijdig is.
Kijk iedereen heeft zijn eigen smaak en voorkeur maar in een onafhankelijk blad, moet je zo neutraal mogelijk zijn.
Dit is niet een brief om J.J. af te zeiken ofzo, ik vind het verder een hele toffe kerel en redacteur, alleen moet hij iets minder partijdig zijn.
Ga zo door met de PU en Gamekings, en met het grootste Gamesevent van de Benelux.
Groetjes,

Wouter Berkouwer | Gouda

J.J. houdt nu eenmaal van zware zaken, dingen die hij maar net op kan tillen. Dat hij daarmee soms mensen tegen zich in 't harnas jaagt, valt hem zwaar aan te rekenen, al neemt ie 't zelf vrij lichtzinnig op. We zullen binnenkort een gewichtig gesprek met 'm voeren want deze zaak ligt ook ons zwaar op de maag.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL

★ KORTE VRAAGJES ★

Hey,
Wanneer worden ongeveer de winnaars van de Vin Diesel prijsvraag bekend gemaakt?
Daar ben ik benieuwd naar, aangezien ik graag wil winnen.
Met vriendelijke groet,

Mark Wijnands | Internet

De winnaars worden niet bekend gemaakt maar hebben de prijs automatisch thuis ontvangen. Volgende keer beter dus.

Ik heb een paar vraagjes voor jullie, hier komen ze.
1. Komt Burnout 3 ook voor de GameCube uit?
2. Zo ja, wanneer?
3. Ik wil een Xbox kopen of kan ik beter wachten tot de Xbox 2 uitkomt?
Alvast bedankt,
PU rulezz,

Kevin | Oostwoud

1 Nee.
2 Nooit.
3 Wij zouden voorstellen om een Xbox te kopen. Niemand weet precies wanneer de Xbox 2 komt, hoe goed ie wordt, wat ie gaat kosten en hoe 't gamesaanbod gaat uitpakken. Met de huidige Xbox heb je nu voor niet te veel geld een krachtige machine met inmiddels een enorm aanbod aan games in alle genres.

Yo! Ik heb een paar vraagjes voor jullie en vroeg me af of jullie ze wilden beantwoorden.
1. Wanneer komt Mechassault: Lone Wolf uit?
2. Komt Armored Core (PS2) ook op de Xbox uit?
3. Wanneer komt de nieuwe Robotech Battlecry uit?
Ps. ja ik weet het ik ben gek op robotjes.

Joel Veyrier | Internet

1 Ergens in januari.
2 Nee!
3 Battlecry komt niet, wel Robotech Invasion.
Ps. Ken je Steel Metal dan al?

Hey PU gasten,
Ik vind dat Master Chief in Halo 1 nogal een lekker kontje had, is dat in Halo 2 ook zo?

Luuk Zandvliet | Den-Haag

Waarom denk je anders dat we 'm zo'n hoog cijfer hebben gegeven, mallerd.

Hey lui,
1 Wanneer komt FF XII uit in Nederland?
2 Kun je die óók online spelen?
3 Zo ja, kost dat dan ook ? 15,- p /m zoals FF XI?
Bij voorbaat dank.

Jeffrey Rogoz | Internet

1 Als we dat wisten, hadden we je antwoord kunnen geven.
2 Nee, die is niet online te spelen.
3 Wat zeggen we nou net?

Heey PU gasten,
1.Ik zat laatst de PU DVD 2 te kijken The Making of the PU en ik zag daar dat jullie preview schijfjes voor de Cube hadden. Kan ik daar ook aankomen?
2.Ik las over Freeloader voor de Cube wat kan je daar precies mee?
Voor de rest ga zo door ik lees iedere maand weer met veel plezier jullie blad, ennuh Gameplay was ook meesterlijk! keep up the good work.

Rpgdaan Balgoy | Internet

1 Nee, daar mag je helemaal niet aankomen!
2 Freeloader stelt je in staat om een aantal Amerikaanse spellen op je Europese GameCube te spelen zonder dat je 'm daarvoor hoeft om te bouwen.

Waarom wordt bijna elk spel in de PS2-versie gecheckt?
Ga zo door.

Hugo America | Internet

Omdat vooral PS2-versies van multi-format games de gewoonte hebben op tijd op de redactie te arriveren.

HALO 2



Beste mannen van de PU,
Vanmiddag vond ik het blad met de allermooiste coverprint in mijn brievenbus. Dolgelukkig rende ik naar de meest dichtbij staande bank, plofte erop neer en bladerde met 'Sonic-snelheid' naar de Halo2 review. Na het prachtige intro (alweer over de multiplayer) en de prikkelende zinnen over dat je niet alleen met de Master Chief zou spelen, vlogen mijn ogen al snel naar de volgende bladzijde. Nog voordat ik van die volgende bladzijde een woord had gelezen schoten mijn ogen naar de beoordeling. Mijn hart sloeg over, mijn adem stokte, tranen sprongen in mijn ogen. Een 93?
Na weer op adem te zijn gekomen bladerde ik nog snel even een bladzijde verder, maar nee, dit cijfer moest toch echt aan Halo 2 behoren. Ik was zo stil geworden dat zelfs mijn broertje, die achter de Xbox zat, stopte met gamen en vroeg wat er aan de hand was. Een 93, da's toch niet slecht man! Riep hij tegen me, maar mijn dag was niet meer zo rooskleurig als het daarvoor had uitgezien.
Na het hele artikel dat door Warcraft-man Jan was geschreven drie keer doorgelezen te hebben dacht ik; Waarom een 93? Het spel was niet zo 'revolutionair', had Jan gezegd, al was het toch de beste Xbox-shooter aller tijden. En er gebeurde te weinig nieuws in het spel, het leek te veel op Halo.
Nadat ik als een klein kind uitgehuild was, dacht ik bij mezelf; wat zij ervan vinden hoeft voor mij toch niet zo te zijn? En geen enkel spel is perfect. Maar die singleplayer dan? En die geweldige multiplayer? Waren die niet genoeg om het cijfer hoger te krijgen? Grafisch vond ik het er bijna perfect uitzien op de Power Unlimited Gameplay, waar ik veel tijd heb doorgebracht met kijken naar hoe andere mensen het speelden en hoe grafisch alles eruitzag en hoe de animaties waren weergegeven.
Nadat mijn broertje op Unreal-achtige wijze 'Whipe your tears, get over it' tegen me had gezegd, kreeg ik weer moed. Binnenkort zal ik zelf Halo 2 in handen hebben en het kunnen spelen en me samen met mijn broertje door de levens kunnen beuken, net als toen we onze Xbox kochten, vlak na de release, samen met Halo. Ik kan nu al niet wachten.
Mijn verdriet is verdwenen en omgezet in nog meer lust om Halo 2 te kunnen spelen. Er is alleen nog een ding dat ik mij afvraag, zal er in Halo 2 net als in Halo een speciaal einde zijn als je het spel op Legendary hebt uitgespeeld? Ik ben benieuwd. Met vriendelijke groet,

Pim Engelbregt | Internet

Wat ben jij voor iemand dat een 93 je zwaar tegenvalt? Zo'n ventje zeker dat altijd in de klas zegt dat ie z'n proefwerk heeeel slecht gemaakt heeft en dan toch weer met een 10 naar huis gaat? Hadden wij vroeger al zo'n hekel aan.

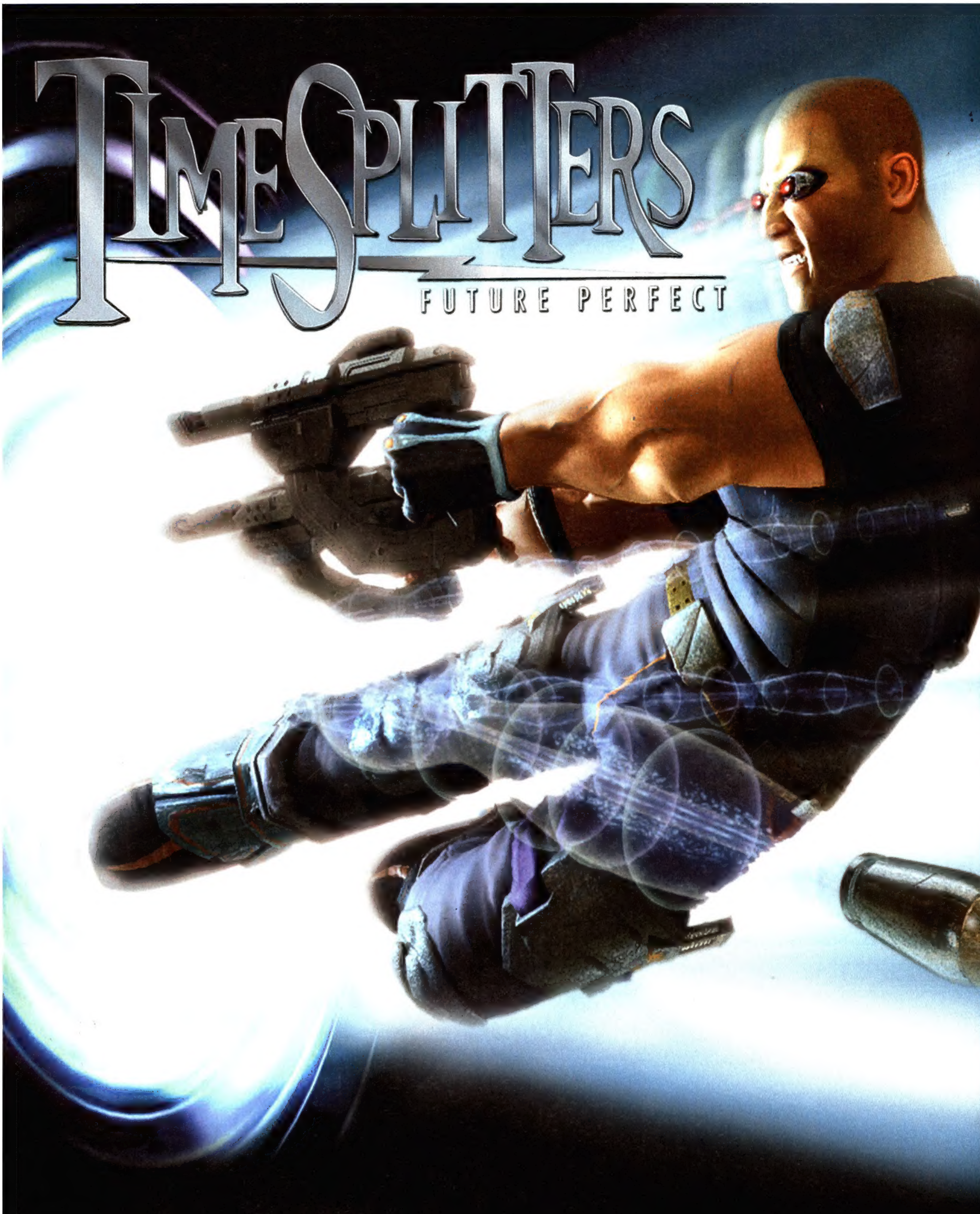
NINTENDO KLEUTER

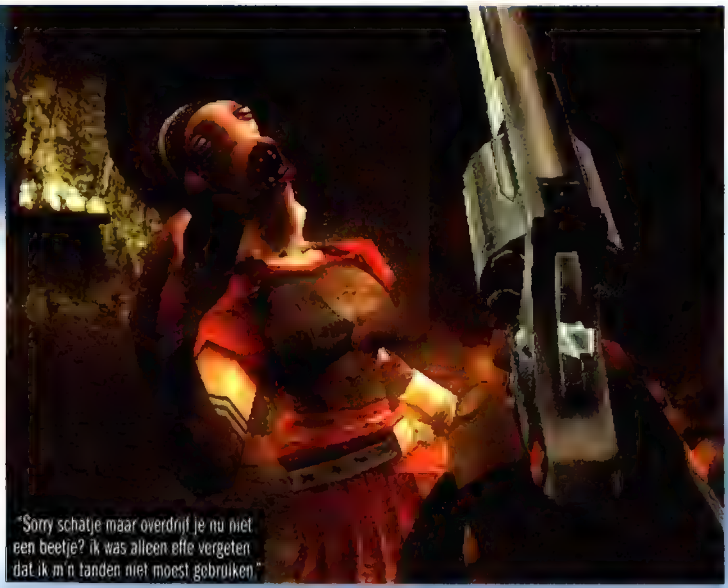
Beste mannen van de PU,
Ik ben een grote fan van Nintendo. Een hele grote (al heb ik geen Nintendo-tattoo op m'n been; mag niet van m'n moeder). Maar de laatste weken krijg ik het (vooral op school) hard te verduren. Er zijn namelijk verschillende mensen die anti-Nintendo zijn; PlayStation-geeks dus.
Op zich niks mis mee, al gaan ze soms iets té ver. Tonnen vooroordelen moet Nintendo op mijn school slikken. "Zelda is voor kleine kindertjes. Mario? Dat speelt m'n nichtje. Pikmin, is dat niet dat achterlijke spel met die planten?"
Ik kan best begrijpen dat je voor een bepaalde console bent maar Zelda afkraken als een spel voor kleine kindertjes vind ik grof. En bovendien hebben ze het niet eens gespeeld. Zoals zij zitten te wachten op Killzone zo zit ik te wachten op The Minish Cap. Ik vraag jullie, is daar iets mis mee? Is er iets mis met te wachten op weer een meesterwerk van Nintendo? Ik vraag het jullie en hoop dat dit bericht gepubliceerd wordt zodat ik eens kan lachen met die hypocrieten. (Pas op, ik ben niet anti PS2).
Hartelijk dank alvast,



Mathias Van den Berge | Internet

Nee hoor Mathias, Nintendo is niet voor kleuters. Lieve mama heb je trouwens dat ze je zo goed geholpen heeft met deze brief. Alleen volgende keer wat netter knippen en minder plaksel gebruiken, hoor.


TIMESPLITTERS
FUTURE PERFECT


"Sorry schatje maar overdrijf je nu niet een beetje? Ik was alleen effe vergeten dat ik m'n tanden niet moest gebruiken."


"Hé lekker, eindelijk weer eens een goede shootout. Kan wel merken dat ik nog een beetje roestig ben."

DRIEMAAL IS SCHEEPSRECHT

De vorige TimeSplitters (deel 2) was een heerlijke shooter die zijn tijd ver vooruit was. De eerste berichten over deel 3, Future Perfect, waren zo jubelend dat we besloten zelf een kijkje te gaan nemen bij ontwikkelaar Free Radical.

TimeSplitters? Was dat niet die game van die lui die ooit bij Rare GoldenEye deden?
TimeSplitters 2? Was dat niet dat spel dat bedolven werd onder hoge cijfers maar toch niet als echte klassieker de geschiedenis in is gegaan?
TimeSplitters 2? Was dat niet die shooter met ongekend goede multiplayer terwijl iedereen altijd maar roept dat er bijna geen goede shooters voor consoles zijn?
Het antwoord op deze vragen luidt drie keer ja.

SALONTAFEL DANSJE

Veel fanatieke gamers kennen TimeSplitters (in ieder geval van naam) en met Future Perfect zijn we alweer beland bij het derde deel. Toch is de serie veel minder bekend dan bijvoorbeeld GoldenEye, Halo of Socom, en dat heeft niets met gebrek aan kwaliteit te maken.
Om mezelf maar eens te quoten uit de PU over het tweede deel: "Met een sterke singleplayer en een beestachtige multiplayer torpedeert TimeSplitters 2 zichzelf als één van de beste console-shooters van 2002". *[Torpederen? Heb ik dat laten staan? - Ed.]* Het spel scoorde een mooie 90 en het spelplezier was reden genoeg voor een gelukzalig dansje op de salontafel. Toch, het verdiende commerciële succes bleef uit.
Gelukkig heeft dat Free Radical er niet van weerhouden om aan een derde deel te gaan werken. En met een nieuwe uitgever (exit Eidos, welkom EA) liggen alle kansen weer open...

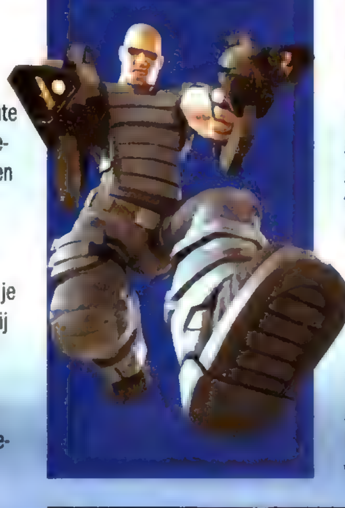
OORLOG

Kritiekpuntje op deel 2 was het verhaal in de singleplayer.
De multiplayer modes was echter zo verslavend dat veel gamers snel over het gegeven dat de singleplayer missies als los zand aan elkaar hingen, heen stapten.
Deze keer speel je de (minstens elf) uitgebreide missies met bikkel Cortez en daardoor krijg je meteen meer binding met de hoofdpersoon. Mocht er ooit een TimeSplitters film komen dan kan Vin Diesel de hoofdrol pakken want de gelijkenis is opvallend, hoogstens dat Cortez iets meer humor heeft.
Het spel begint in de verre toekomst waar een brute oorlog gaande is tussen de mensheid en die geniepige TimeSplitters. Het geheel doet denken aan een Star Wars battle waarbij je heftige schietpartijen voert, terwijl kleine zandstormen en pompende achtergrondmuziek de sfeer bepalen.
Samen met computergestuurde teammaten vecht je voor wat je waard bent. Spaceships vliegen langszij en andere scripted events zorgen voor een aangenaam spektakel.
Al snel kom je er achter dat het een duister figuur genaamd Crow is geweest die ooit, in een ver verleden, de TimeSplitters creëerde. En dus is het aan spierbal Cortez om terug te gaan in de tijd en te voorkomen dat deze gluiperige aliens überhaupt het licht zien. Het gevolg is dat je door verschillende tijdsperioden hopt en een even divers als groot aantal wapens en vijanden krijgt voorgeschoteld.

JE TOEKOMSTIGE IK

Het tijdreizen levert een aantal vreemde situaties op. Zo zul je in sommige levels je toekomstige ik tegenkomen die je op weg helpt. Jawel, op een gegeven moment in het spel, komt 'Future Cortez' ten tonele en die verschaft je een sleutel zodat jij een dichte deur kunt openen. Later vecht je zelfs zij aan zij met je toekomstige ik en dan lopen er dus twee sympathieke patsers in het scherm.

"DE HOEVEELHEID MULTIPLAYER OPTIES IS WERKELIJK VERBLUFFEND."



Dit is niet alleen erg leuk voor het verhaal, het levert ook aardige puzzels op, aangezien jij in latere levels hetzelfde moet doen als Future Cortez in eerdere levels deed omdat jij dan Future Cortez bent in het heden...eeeh... nou ja, jullie snappen hoop ik wat ik bedoel.
Andere puzzels vereisen het omzetten van de juiste hendels, het in werking zetten van machines, het verplaatsen van objecten of het bedienen van bruut wapentuig op de juiste manier. Niets wereldschokkends, wel aangename afwisselingen in de cartoonachtige actietrip die je ondergaat.

GRAVITY WATCH

Het reizen door de tijd heeft uiteraard ook invloed op je wapens en deze keer zijn er meer goodies en guns dan ooit voorhanden. Een Russisch geweer, granaten, TNT, een sniperrifle, een flare gun (erg funny én destructief), een sub-machine gun (al dan niet met rocket launcher), een vlammenwerper, laserguns en nog veel meer. Sommige wapens zijn alleen in bepaalde tijdsperioden te gebruiken. Zo zul je geen laserwapens in 1924 tegenkomen.
Kan Gordon Freeman stoeien met de Gravity Gun in HL 2, Cortez heeft een Gravity Watch. Dit hightech gadget zit om je pols en tovert desgewenst een holografische 3D map te voorschijn voor als je de weg kwijt bent geraakt. Veel leuker is het te gebrui-

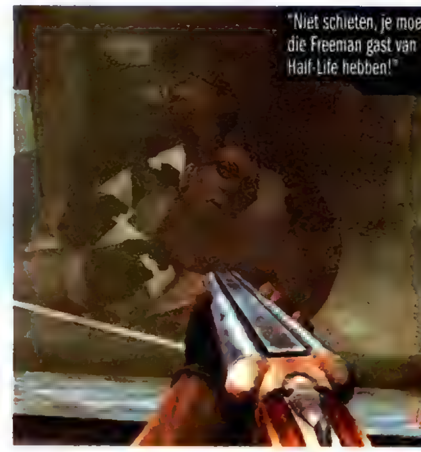


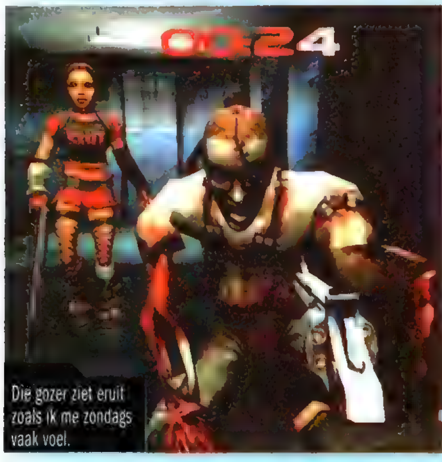
De engine zorgt voor fraai in elkaar zakkende slachtoffers, maar een rokje dat een beetje realistisch valt, ho maar.

FREE RADICAL DESIGN • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL


Dat staat haar heel wat beter dan Venice Williams.


In zo'n ding wilde ik vroeger altijd een kwartje gooien om naar de blote mensen op het strand te loeren maar dat mocht nooit van m'n ouders.


"Niet schieten, je moet die Freeman gast van Half-Life hebben!"



Die gozer ziet eruit zoals ik me zondags vaak voel.



Ze zeggen weleens 'dan leg je er toch een krant overheen', maar er zijn grenzen.



"Da's de laatste keer geweest dat ie met een 2e klas kaartje in de 1e klasse is gaan zitten!"

ken als wapen. Net als de gun in HL 2 kun je vaten en andere voorwerpen 'oppakken' om naar de vijand te gooien. Poolballen in een café smijt je richting schedels van vijanden maar ook rondslingerende kisten en tonnen komen van pas. Je mag ook de hoofden van zombies (wel eerst hun kop eraf knallen) oppakken en gebruiken als bloederig projectiel. De Gravity Watch doet ook dienst als hulpmiddel tijdens puzzels. Zo kun je door verschillende voorwerpen op elkaar te stapelen, hoger gelegen plekken bereiken en zet je op afstand schakelaars om met dit kekke klokje.

BUDDIES

Erg onder de indruk ben ik voorts over de buddy's. Steeds wanneer je een nieuwe periode aandoet, zul je samenwerken met een door de computer gestuurd personage, en die A.I. is indrukwekkend.
Raak je achterop, dan wacht je sidekick je netjes op en samen schiet je er lustig op los. Je buddy neemt steeds verschillende gedaanten aan. Zo speelde ik onder meer aan de zijde van een Schotse knakker in 1924, een funky wannabee geheim agent in 1969 (die je misschien nog kent uit deel 2), een killer robot in de toekomst en een kleine chick met een T-shirt aan met daarop de tekst SLUT in een haunted house vol zuchtende zombies.
Steeds staat de A.I. zijn mannetje en heb je daadwerkelijk het gevoel sámen te strijden waarbij jij als Cortez uiteraard de meeste kills voor je rekening neemt. Soms splitsen jij en je teammaat op, om later in het level weer samen te komen en los je door samen te werken puzzels op, iets dat je eigenlijk alleen ziet in action-platformgames.

"IK ZOU ER BIJNA EEN RONDEDANSJE OP DE SALONTAFEL VAN GAAN MAKEN..."

Dit samenwerken zie je eveneens terug bij de voertuigen. Zo kun je in een vooroorlogse pick-up hoppen waarbij jij stuurt en je buddie de gun achterop bedient of andersom, Warthog style. Andere voertuigen zijn onder andere een hele dikke tank met meerdere kanonslopen en een pittige Jeep.
Ben je sowieso dol op samenspelen dan heb ik goed nieuws voor je, je kunt namelijk de hele singleplayer in co-op nog eens naspelen met een maatje.

MULTIPLAYER

De hoeveelheid multiplayer opties die men in TS: FP gestopt heeft, is werkelijk verbluffend. Was deze boterham in deel 2 al dik belegd, deze keer is er een hele grote extra: Xbox Live en PlayStation 2 network gaming!
Met zestien man online in tal van verschillende maps met meer dan 125 verschillende gamecharacters, alle wapens en voertuigen uit de singleplayer en tonnen verschillende speelmodes; van de doordenderende Deatmatches en Capture The Flag's tot prikkelende varianten op bekende speltypen.


"Uit de weg hier komt de man van de MOB! Onze slogan: is uw partner een kwelling, bel dan Moord Op Bestelling."



Ook nu kennen de maps verschillende interactieve elementjes. Zo kun je ergens in een map een schakelaar omzetten hetgeen ervoor zorgt dat elders treinen gaan rijden. Op het moment dat er net twee spelers op de rails een shootout houden, scoor jij twee kills in één klap!
Online gaming heeft mijn voorkeur ten opzichte van de four-player splitscreen, al zit die er natuurlijk wel in, vooral voor de GameCube die (helaas) niet online gaat. Bovendien ondersteunen Xbox en PS2, LAN gameplay (GameCube is nog onduidelijk).
De maps zijn opvallend groot, zo speelden we een potje op een basis omringd door een enorme ijsvlakte en moest je echt even zoeken naar elkaar. Iets dat simpel ondervangen kan worden door de knappe toepassing van bots waardoor je, Unreal Tournament style, ook offline het gevoel hebt dat je met zestien man online aan het knallen bent.

SAPPERDEMAP

Een andere prettige bijkomstigheid is de versimpeling van de Mapmaker. Ik zag me zelf voorheen geen maps in elkaar sleutelen op een console maar met de vereenvoudigde controles is het supersimpel


Ju kunt nu eenmaal niet ongestraft een heel krat Brand bier naar binnen gieten, zonder tussendoor wat te drinken.

geworden. Echt, in maximaal tien minuten heb je een map in elkaar geknutseld.
En stel dat je een futuristische, robotachtige map vervaardigd hebt, dan kun je met één druk op de knop bekijken hoe diezelfde map eruit ziet in een woestijn- of tempel setting.
Heb je helemaal geen zin om zelf maps te maken dan kun je andermans maps donwloaden van TimeSplitters servers! Maps zijn simpel te up- en downloaden en dat verlengt de toch al uitgebreide gameplay aanzienlijk.
Iets dat in de PC community al jaren gaande is, wordt langzaam ook gemeengoed bij consoles en dat is natuurlijk alleen maar goed. Ik zie nu al voor me dat gamers massaal hun creaties posten en dat er snel favoriete online custom made maps gaan circuleren. En aangezien voertuigen een belangrijke rol spelen, zul je ongetwijfeld maps krijgen met alleen maar springschansen en bruggen. En als dat niet je ding is, kun je altijd nog je maps onderling uitwisselen via memorycards.
Online wordt Future Perfect dus veel meer dan zomaar een vervolg. Killzone en Halo 2; maak de borst(en?) maar nat!



EA TREATMENT

Je hebt inmiddels wel begrepen dat ik behoorlijk enthousiast ben over TS: FP. Wel lijkt me dat de singleplayer (weer) een tikkeltje aan de korte kant wordt - puur een gevoel - maar dat schijnt tegenwoordig de trend te zijn bij console shooters. Anderzijds, de game kent meer modes dan welke andere shooter ook, dus snel klaar zijn met deze game is out of the question.
De vraag is natuurlijk ook, of Free Radical deze keer wel commercieel succes zal oogsten. De voortekenen lijken goed wat dat betreft. Als EA z'n marketingmachine op deze game los gaat laten (denk aan Burnout 3, een derde deel dat de EA treatment kreeg en opeens wél ging verkopen), zal Future Perfect in ieder geval de plek in de schijnwerpers krijgen die het verdient. Ik zou er bijna een rondedansje op de salontafel van gaan maken...


"Zeg maat, als we hiermee klaar zijn moet je toch eens zeggen hoe je zo bent afgevallen. Je was toch altijd net zo loozwaar als ik?"

BARRE TIJDEN

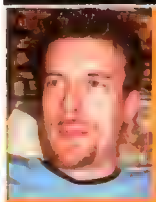
Bij een press event in het buitenland denken jullie vaak aan luxe hotels, feestjes en verwennerij. Dat is meestal terecht maar af en toe worden we weer met beide benen op de grond gezet. Perstrips zijn namelijk niet altijd betaalde vakanties; soms gaat het leven van een gamejournalist bepaald niet over rozen.
Daarom, ter lering en vermaak, een impressie van een zeer nuttige, onderhoudende maar tegelijkertijd ook slopende persreis.

04:30	vrijdagochtend: de wekker gaat, ik strompel als een zombie naar de douche.
05:00	ben beneden, prop een banaan naar binnen en gaap mezelf wakker.
05:30	sta voor de deur. Gameking Rogier komt aangescheurd in zijn witte golfje. Door de radio schalt veel te harde metal. Mijn hoofd knalt uit elkaar.
06:00	Schiphol, auto parkeren.
06:15	inchecken en ontmoeting met andere journo's.
07:00	bij de gate, we boarden.
07:15	de lucht in, ben nog steeds niet wakker.
08:15	landen in Birmingham. We voegen ons bij de Belgische pers.
08:30	busje ingepropt. Naar Nothingham. Het schoolreisgevoel is compleet.
09:30	aankomst bij Free Radical. We zijn een uur te vroeg. Wachten.
10:30	presentatie van het team en uitleg singleplayer.
11:00	zelf spelen, multiplayer, interviews doen, nog meer game time.
16:15	terug naar het vliegveld.
17:15	op de luchthaven. Met z'n allen wat eten.
17:45	we drinken wodka in de bar; onze vlucht gaat om 19:15.
19:15	vlucht delayed tot 20.00 uur.
20:00	vlucht delayed tot 21:15.
21:00	vlucht delayed tot 21:45, de moed zakt ons in de schoenen.
21:15	vlucht gecancelled. Er wordt gevloekt en gescholden.
21:30	chagrijnig bij balie informeren naar het hoe en waarom én het gebrek aan service en info.
21:45	we krijgen vouchers voor een avondmaal, een ontbijt en een overnachting in het hotel aan de overkant van de straat.
22:15	ingecheckt en murw lig ik op mijn hotelkamertje.
22:30	Rogier klopt op de deur; hij is er net achter gekomen dat hij zijn tapes bij Free Radical heeft laten liggen.
22:45	ik knip mijn bedlampje uit.
04:30	zaterdagochtend. Wekker gaat. Waar ben ik?
05:00	beneden: ontbijt.
05:15	uitchecken hotel.
05:20	oversteken en opnieuw inchecken voor vlucht naar Nederland.
05:45	boarden.
06:00	we vliegen eindelijk naar huis!




ROCKSTAR GAMES
PRESENTS
Grand Theft Auto
San Andreas™
A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION
COMING OCTOBER 29
TO PLAYSTATION®2
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS
INTERSCOPE RECORDS
PlayStation®2
18+
© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PLAYSTATION



Het kwam een beetje gefrustreerd over, die opmerking van Nintendo. Tijdens de introductie van de nieuwe Nintendo DS spellen aan de pers meldde Reggie Fils-Aime (de man die inmiddels fameus is geworden met zijn E3 slogan: "I'm about taking names, I'm about kicking ass") op zijn bekende arrogante toon dat "niemand kennelijk zag dat tijdens de Tokyo Game Show de dames met alle PSP's om hun nek om de tien minuten achter de coulissen moesten worden gehaald om te voorkomen dat de batterij van de PSP op zou raken." Misschien heeft die Reggie ondanks z'n legendarische grote mond wel een beetje gelijk. Sony heeft problemen, althans zo op het eerste oog. De positieve geluiden van de pers (waaronder ik mijn uitspraken ook reken) zijn voor een belangrijk deel gebaseerd op wishful thinking. We hebben immers nog vrijwel niets gezien van alle door Sony gedane beloftes.

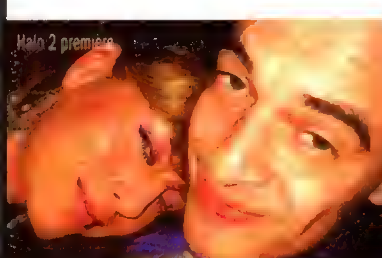
> "DE TIJD DRINGT EN SONY LIJKT NOG NIET KLAAR VOOR HET GEVECHT OM DE GRETIGE HANDJES VAN DE GAMERS."

De PSP werkt, de spellen lopen maar ze zijn niet af. Dit in tegenstelling tot de DS spellen die Nintendo heeft laten zien op de Gamers' Summit. Die spellen zijn klaar, los van het feit of ze allemaal wel optimaal gebruik maken van de touchscreen mogelijkheden.
Sony heeft een probleem dat pijnlijk duidelijk werd op de première van de PSP. Terwijl Sony's head honcho Ken Kutaragi het spel Minna No Golf speelde, gebeurde het (of beter gezegd gebeurde het niet). Het spel deed niet wat er van verwacht werd. Erg pijnlijk.
Helaas is dit is niet het enige voorval van deze aard. Op de Tokyo Game Show bijvoorbeeld bleken de PSP's die stonden opgesteld bijzonder warm aan te voelen. Iets wat duidt op een slechte ventilatie van het apparaat. De nieuwe generatie VAIO's (Sony's laptop) schijnen ook al problemen te hebben met de ventilatie en zouden daardoor ook te warm worden. En zoals iedereen weet, is het niet goed als een elektronisch apparaat te heet wordt. Toch?
Nee, Sony moet nog maar eens duidelijk gaan kijken naar wat ze precies willen met de PSP en vooral naar wat ze er precies mee kunnen en wat niet want op dit moment begint steeds duidelijker te worden dat Nintendo met haar DS volgend jaar een belangrijke slag gaat slaan en dat volgend jaar begint volgende maand al.
De tijd dringt en Sony lijkt nog niet klaar voor het gevecht om de gretige handjes van de gamers.

KILLZONE V.S HALO 2

Een van de specialiteiten van onze redactieleden is het vakkundig, efficiënt en snel opzuipen van gratis drank. Dus toen we hoorden van de Halo 2 première, boden we Microsoft meteen onze diensten aan, waar men natuurlijk dankbaar gebruik van maakte.
Nog geen twee weken later was het alweer raak, Guerrilla moest ook van de gratis drank af en wel op het Killzone feest. We zijn de beroerdste niet en dus kwamen we ze ook daar even uit brand helpen. Twee feesten dus, allebei voor een game, allebei met gratis drank. Maar welke was er beter?

	HALO 2 PREMIÈRE	KILLZONE FEEST
Waar was het?	Club Cineac	Club Cineac
Waar??!!	(Een hele dure club in Amsterdam)	(Yep, diezelfde hele dure club in A'dam)
Wie waren er dan?	Iedereen behalve J.J. en Jeroen	Iedereen behalve Skate, Jurjen en Jeroen
Excuses?	Alletwee op vakantie	AZ tegen Amica Wronki?
Ter ere van?	Halo 2 release	Killzone release
Hoe zag het er uit?	Groen met legernetten en een enorme Master Chief buiten	Rood met Killzone tekens geprojecteerd en overal Helghasts
Hoe moeilijk was het om erin te sluipen als je geen kaartje had?	Nagenoeg onmogelijk	Eitje, je zei gewoon dat je op de lijst stond
De drank was....	Lekker maar aan de bar was het effe te druk	Idem en het personeel kon zich alle bestellingen nog herinneren van de vorige keer
Ja, hoe zat het daar eigenlijk mee, het personeel?	Leuke halfblote meisjes, niks op aan te merken	Zelfde leuke halfblote meisjes
Wie waren er eigenlijk behalve de PU?	Gezellige PU prijswinnaars, gamende bekende Nederlanders zoals Horace Cohen, alle journo´s en iedereen uit de biz	Marketing en reclamejongens en BN'ers als Cleo (GTST), Fabienne en een Miss Holland van heeeeel lang geleden, zo te zien...
Hoe zat het met de show?	Master Chief flikkerde bijkans met zijn laserguns van het showtrapje af, deed een krampachtig rondje over het podium en beende daarna weer weg...	Er was iemand die iets onverstaanbaars probeerde te presenteren, en een filmpje over overspannen Killzone medewerkers waar we erg van schrokken.
Babes?	Afwezig, of er moet er eentje in het pak van Master Chief gezeten hebben	Er werd gepaaldanst en er poedelde een babe rond in een levensgroot champagneglas
Muziek?	Kut. Hoofdletter K	Het was dj-god Tod Terry. Maar wij vonden het gewoon kut
Dronken?	Yep	Yep
En daarna?	Met z'n allen naar de Bitterzoet tot 5.30 uur in de ochtend	Met z'n allen naar de Dansen bij Jansen (props voor Steven die tot 09.00 doorging



Halo 2 première



Killzone feest

Dus?

Halo wint, maar dan alleen omdat 't een gezellig feestje was met mensen die echt iets met games hebben. Terwijl de meeste gasten bij Killzone alleen aan het netwerken waren met een spa rood.

Check www.powerweb.nl voor alle foto's

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger kregen.

Titel	Cijfer	Nr.
PC		
Pro Evolution Soccer 4	95	PU11
Rome: Total War	94	PU10
Colin McRae Rally 2005	90	PU10
De Sims 2	88	PU10
Pirates	86	PU12
RollerCoaster Tycoon 3	86	PU12
Myst IV: Revelation	86	PU11
Call Of Duty: United Offensive	85	PU11
Evil Genius	85	PU11
Tribes Vengeance	84	PU12
MoH: Pacific Assault	84	PU12
Codename: Panzers	84	PU10
FIFA 2005	80	PU10
PLAYSTATION 2		
GTA San Andreas	98	PU 12
Prince of Persia: Warrior Within	95	PU 12
Pro Evolution Soccer 4	95	PU11
WRC 4	90	PU12
Ratchet & Clank 3	90	PU11
Colin McRae Rally 2005	90	PU10
Viewtiful Joe	90	PU10
JAK 3	88	PU12
Bujingai	88	PU10
Killzone	87	PU12
Gradius V	86	PU10
Madden NFL 2005	86	PU10
Star Ocean: Till the End of time	85	PU11
NBA LIVE 2005	85	PU11
Disgaea	85	PU9
Need For Speed Underground 2	84	PU12
DTM Race Driver 2	84	PU11
Sly 2: Band of Thieves	83	PU11
Def Jam: Fight For NY	83	PU11
De Urbz: Sims In The City	82	PU12
LotR: The Third Age	81	PU12
EyeToy Play 2	80	PU12
FIFA 2005	80	PU10
XBOX		
Pro Evolution Soccer 4	95	PU11
Halo 2	93	PU11
Phantom Dust	91	PU12
Fable	90	PU10
Colin McRae Rally 2005	90	PU10
Madden NFL 2005	86	PU10
Tiger Woods PGA Tour 2005	84	PU10
Def Jam: Fight For NY	83	PU11
Kingdom Under Fire: The Crusaders	82	PU12
De Urbz: Sims In The City	82	PU12
Obscure	82	PU10
LotR: The Third Age	81	PU12
Metal Slug 3	81	PU11
FIFA 2005	80	PU10
GAMECUBE		
Metroid Prime 2: Echoes	97	PU11
Pikmin 2	92	PU10
Paper Mario: The Thousand-Year Door	91	PU12
Donkey Konga	85	PU10
Def Jam: Fight For NY	83	PU11
De Urbz: Sims In The City	82	PU12
FIFA 2005	80	PU10
GAME BOY ADVANCE		
Zelda: The Minish Cap	93	PU12
Pokémon Firered/Leafgreen	82	PU11

TEKKEN 5 MULTIPLATFORM?

Het toonaangevende Japanse tijdschrift Famitsu heeft voor de nodige verwarring gezorgd met betrekking tot Tekken 5. In een van de laatste uitgaven beweerde het gerespecteerde gamesmagazine dat de nieuwe beater van Namco multiplatfrom zou gaan.
Normaliter is het traject; eerst arcadehal en dan de poort naar de PS2 maar Famitsu had uit 'betrouwbare bron' vernomen dat Tekken 5 ook voor de GameCube en de Xbox zou komen. Namco Amerika ontkent dit echter in alle toonaarden en ook Sony beweert dat Tekken 5 een PS2 exclusive is.
Exclusief zegt overigens niet zo heel veel meer tegenwoordig, al gaan we er nog steeds vanuit dat het vijfde deel in deze langlopende vechtserie in ieder geval als eerste naar Sony's spelcomputer komt. Maar volgens ons zou het best kunnen dat Tekken 5 daadwerkelijk multiplatform gaat, net als bij Soul Calibur II (ook van Namco) het geval was. Waar rook is, is vuur...







PRIME PRIJSVRAAG

WIN: GESIGNEERDE METROID PRIME 2 ECHOES

In samenwerking met Nintendo geven wij drie exemplaren weg van Metroid Prime 2 Echoes. Echter, degene met het meest originele antwoord wint een door Bryan Walker en Michael Kelbaugh van Retro Studios gesigneerd exemplaar! De overige winnaars krijgen een 'normale' versie van Metroid Prime 2 Echoes toegestuurd.
Wat moet je hiervoor doen? Simpel: **vertel op een originele manier waarom juist jij in aanmerking komt voor deze hele toffe prijs** (het enige exemplaar dat in heel Nederland beschikbaar is).
Stuur je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
Met als onderwerp Metroid Prime 2
Of schrijf een briefkaartje naar
Power Unlimited
Postbus 1913 2003 BA Haarlem
O.v.v. Metriod Prime 2



BATTLEFIELD: MODERN COMBAT & BLACK NAAR NEXT-GEN CONSOLES

[illegible]





HALF-LIFE 2 GOES ALIENWARE

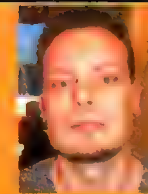
Voor veel gamers is Half-Life 2 de aanleiding om de PC te upgraden. Maar je kunt natuurlijk ook meteen een hele nieuwe PC aanschaffen. En als je toch geld te veel hebt, ga je voor de limited Alienware Aurora 'City 17'. Jawel, vernoemd naar de mysterieuze stad uit Valve's meesterwerk.
We hebben het hier over een AMD Athlon 64 FX-55 processor met een ATI RADEONTM X800XT grafische kaart , 2GB PC4200 SD RAM intern geheugen, een dual 74GB hard drive en een Creative SB Audigy 2 ZS geluidskaart.
Deze bizarre set-up is sneller dan snel en komt in een speciale HL 2 goudgele behuizing. Voor het bedrag van 2422 Engelse ponden (ongeveer 3750 euro) is dit snelheidsmonster van jou!

EA HEEFT MENSEN ACHTER DE RAMEN



Je moet het maar leuk vinden: vier dagen lang in een glazen huis doorbrengen in de Utrechtse nieuwbouwwijk Leidsche Rijn ter ere van de launch van De Sims 2.
En als dat nu alles was, maar iedereen mocht ook nog eens ongestoord naar binnen koekeloeren. Behalve dan in de douche en op het toilet.
De familie in het huis, pa, ma en hun twee zonen kregen voor het optreden een waardebon van 2500 euro aan elektronica (gelukkig niet aan EA-games...).

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

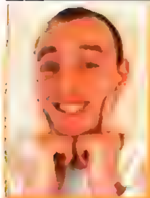


Aan mij wordt vaak gevraagd hoe ik games nu precies test. Heb ik vaste punten die ik afwerk, in hoeverre doet mijn eigen smaak er toe en hoe belangrijk zijn de graphics of is het gameplay boven alles?
Tot voor kort had ik hier niet echt een kant en klaar antwoord op. Ja, ik let standaard wel op een aantal zaken. Zitten er veel bugs in en kunnen die bugs nog opgelost worden of laat dit het gebrek aan klasse van de developer zien. Hoe is de framerate, loopt het geluid synchroon, doet de A.I. een beetje slim, etc. Smaak probeer ik zo veel mogelijk uit te sluiten. Ik vermeld het wel maar ik vind niet dat dit het cijfer echt mag beïnvloeden. Ik schrijf immers niet voor mezelf maar voor gamers met een eigen smaak. En ja, gameplay gaat bij mij altijd boven graphics.
Op deze manier lijkt games testen echter wel een soort wetenschap. En dat is het niet. In ieder geval mag het dat niet zijn. Want games

"IK WAS AAN HET GAMEN EN NIET LANGER AAN HET WERK."

staan voor ons bij de PU synoniem voor fun. En het hebben van plezier zou dus feitelijk de belangrijkste graadmeter moeten zijn.
Ik werd opnieuw met dit dilemma geconfronteerd toen ik in Madrid Unreal Championship: Leandri Conflict zat te spelen. Zoals altijd begin ik het previewen met het checken van eventuele bugs. Oftewel even een paar gekke moves maken met je karakter, snel van wapens wisselen en her en der tegen muren oplopen.
Na een minuut of tien Unreal was ik er echter niet meer met mijn hoofd bij en werd ik met een enorme flits (letterlijk) uit deze roes gehaald. Een Engelse pr-medewerker van Midway had een foto van me genomen: 'Your face was so funny, I had tot make this snapshot for back in the office.' Nou lekker dan! Wat was er gebeurd? Ik had lol, ik was zwaar aan het fraggen geslagen en zo in de actie opgegaan dat ik niet meer door had wat er om me heen gebeurde. Ik was aan het gamen en niet langer aan het werk.
Want dat is een groot verschil, games testen en gamen. Games testen is veelal niet leuk omdat de meerderheid van de games allesbehalve supertof is. En gamen doe ik alleen met games die ik tof vind. Ergo, de nieuwe Unreal Championship is tof. Dus waarom zou ik nu nog heel technisch gaan doen als de game de belangrijkste test heeft doorstaan. Kortom, de PU kan voortaan op een pagina afgedaan worden. Gewoon titel van de game met ernaast de woorden: 'geen hol aan' of 'super fun'. Ben alleen bang dat Niels dit niet wil hebben. Gaat ie weinig blaadjes mee verkopen.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Ladies and Gentlemen, we've got him! 'Him' is in dit geval Half-Life 2. De review van deze langverwachte PC shooter kun je dan eindelijk in ons blaadje lezen (zie elders deze PU) en ja, we zijn behoorlijk laat. Wat wil je, pas op dag van de release, en geen dag eerder, kregen we de game binnen.

Aan de andere kant, wat zou het... deze game, die Heilige Graal op PC gebied, was het wachten meer dan waard. Maar toch, ook al heb je de game in je knuisten, op dat moment heb je de boel nog niet draaiend. Want wat is het geval? Naast dat Half-Life 2 zonder twijfel een kunststukje is dat techniek en gameplay naadloos en superieur in elkaar over laat gaan, is het namelijk tegelijkertijd de game met de meest irritante installatieprocedure aller tijden.

Valve maakt gebruik van haar bekende Steam technologie hetgeen inhoudt dat je tijdens de installatie een stuk software moet downloaden om de game te activeren. Je moet dus perse een PC hebben die aan het internet verbonden is (en het liefst via breedband) anders kun je de game überhaupt niet eens spelen.

> "VOORDAT IK HALF-LIFE EINDELIJK EEN KEERTJE [illegible] HAD, WAS IK WELGETELD ANDERHALF UUR VERDER."

Loopt de download op rolletjes, dan wordt vervolgens de game unlocked, moet je een Steam login aanmaken en voordat je dan eindelijk een keertje aan het spelen bent, ben je (in mijn geval) welgeteld anderhalf uur verder.

Op een gegeven moment dacht ik zelfs dat de game vast was gelopen en ben ik wanhopig naar beneden gegaan om een was te draaien. Gelukkig bleek dit later niet het geval, maar duurde de procedure gewoon erg lang, zonder dat je enig teken van progressie zag.

Het zal ongetwijfeld te maken hebben met het feit dat de hele wereld tegelijkertijd de game aan het installeren was en dus miljoenen PC gebruikers op dat moment de servers van Valve onder druk zetten. En achteraf bezien maakt het ook weer geen hol uit, aangezien de game, dit kleinood, dit kroonjuweel, deze vergulde klassieker, het meer dan waard is. Bovendien zijn er ook positieve bijeffecten. Zo heb je meteen Counter-Strike Source binnen en word je via een Steam menuutje automatisch op de hoogte gehouden van nieuwe updates en HL mods zoals Day Of Defeat en dergelijke. Daar hoef je dus niks voor te doen. Bovendien is je Steam account een goed middel om cheaters tegen te gaan. En zo – zoals de beste voetballer ter wereld ooit zei – "heb ieder nadeel, z'n voordeel."

WEBSITES ALS VERRADER

Waar Amazone.com al niet goed voor is. Je kunt er niet alleen fijn leesvoer kopen, maar ook als releasedate-verklapper zijn ze erg handig. Ze weten vaak weken eerder dan de bladen wanneer een game uitkomt.

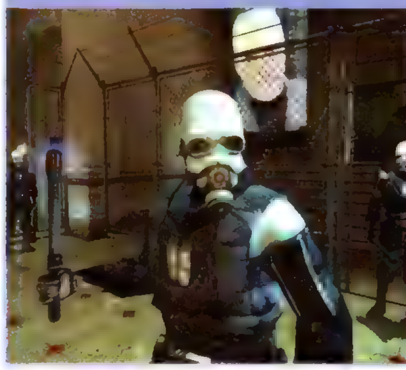
Hoe ze dat flikken? De verkopers van een uitgever, moeten maanden voorafgaand aan de release weten welke games ze wanneer moeten verkopen. Kennen ze deze datum eenmaal, dan bellen ze de winkels op en vragen hoeveel games ze van een bepaalde titel willen inslaan.

Over het algemeen gaat dit onder strikt embargo. Dat wil zeggen dat de winkelketens niks mogen zeggen over de releasedatum.

Webwinkels moeten het echter voor een groot deel hebben van mensen die meteen op dag één de game in huis willen hebben. En dus kun je er vaak al maanden van te voren inschrijven op een spel. Een klein bezoekje aan Amazon.com leerde ons bijvoorbeeld dat de Xbox-versie van Half-Life 2 eind mei zal uitkomen.

Let wel, de gegevens op deze sites zijn niet altijd betrouwbaar maar over het algemeen kun je er beter van op aan, dan van de gegevens in de bladen.

Alleen al omdat deze verkoop-sites dagelijks geupdate worden en bladen slechts maandelijks.





SONY: FOUTJE BEDANKT

Leuk hoor zo'n Holiday 2004 demo disk die je van Sony in de VS voor nop kreeg, maar het cadeautje wordt een stuk minder leuk als het je complete memorydisk blijkt te wissen, zodra je de Viewtiful Joe demo opstart.

Sony heeft de fout inmiddels toegegeven en de gamers opgeroepen de game niet te spelen... de demo welteverstaan...

freecharts

WEEK 49 — In samenwerking met FreeRecordShop

PLAYSTATION 2

1	1	Nfs: Underground 2
2	2	GTA: San Andreas
3	3	Fifa 2005
4	-	Dragonball Z: Budokai 3
5	-	Pool Paradise

XBOX

1	1	Nfs: Underground 2
2	2	Halo 2
3	3	Pro Evolution Soccer 4
4	-	Ghost Recon 2
5	-	Prince Of Persia II

PC CD-ROM

1	1	Half Life 2
2	2	Nfs: Underground 2
3	5	Sims 2
4	4	Rollercoaster Tycoon 3
5	-	Nfs:Underground

GAMECUBE

1	1	Nfs: Underground 2
2	-	Metroid Prime 2: Echoes
3	3	Tales Of Symphonia
4	2	Paper Mario 2
5	4	Fifa 2005

GAMEBOY ADVANCE

1	1	Zelda: The Minish Cap
2	3	Pokemon Leafgr.+Wireless
3	2	Urbz: Sims In The City
4	-	Mario Vs. Donkey Kong
5	-	Pokemon Firered Met Wirel

COMMENTAAR KAN MARIO NOG CONSOLES VERKOPEN?

Elke nieuwe console heeft een 'system seller' nodig, een game die zo tof is dat alleen déze al voor de consument genoeg reden is een nieuwe spelcomputer aan te schaffen. Halo voor de Xbox is een goed voorbeeld van zo'n titel, terwijl de PS2 ook pas écht goed begon te lopen toen er een nieuwe Gran Turismo op werd uitgebracht.

In de tijden van de SNES en N64 was een nieuwe Mario voor veel mensen een goede reden om een console van Nintendo in huis te halen. De vraag is of het ook in de huidige tijd een goed idee is om op de aantrekkingskracht van de blauwrode loodgieter te vertrouwen.

Allereerst is het alweer een tijdje geleden dat er een systeem van Nintendo met een werkelijk nieuwe Mario werd gelanceerd. Voor de release van de Game Boy Color werd het oude Super Mario Bros opnieuw uitgebracht, terwijl de Game Boy Advance het moest doen met een heruitgave van Super Mario Bros 2 en bij de release van de GameCube, Mario's broertje Luigi voor de kubus werd gespannen. Deze trend wordt gevolgd met Super Mario 64 DS, de game die Europese consumenten begin 2005 moet gaan overtuigen een DS aan te schaffen. Ondanks de vele toevoegingen en extra's is dit grotendeels toch nog steeds een game die de meeste gamers een jaar of acht geleden al hebben uitgespeeld. Van een werkelijk nieuw, verfrissend of baanbrekend Mario-avontuur is dus geen sprake.

Wat dit betreft is de positie van Super Mario 64 DS als 'system seller' geen goed signaal, aangezien dit de heersende kritiek op het Nintendo van vandaag eerder onderstreept dan ontkracht.

Laat ik deze kritiek voor alle duidelijkheid eens samenvatten in drie stellingen:

Nintendo is vooral sterk in het maken van kleurrijke games voor alle leeftijden, voor de stoere en realistische games moet je een andere console aanschaffen.

Het ontbreekt Nintendo aan het vermogen om nieuwe baanbrekende spelfranchises te lanceren, ze teren vooral op oude roem door steeds weer dezelfde spelfiguren naar voren te schuiven als blikvangers, zelfs in nieuwe en innovatieve games.

Vooral het aanbod voor de GBA bevat te veel heruitgaven van oude spellen.

Natuurlijk valt er heel wat in te brengen tegen bovenstaande, weinig genuanceerde kritiekpunten maar de keuze van Super Mario 64 DS als speerpunt in het eerste assortiment software voor de DS, levert daar in ieder geval geen bijdrage aan.

Dit alles neemt overigens niet weg dat ik halsreikend als een giraffe, uitzie naar het moment dat ik een van mijn favoriete games aller tijden nog eens uitgebreid met Yoshi en de rest kan doorlopen. Maar ík ben dan ook niet iemand wiens ziel nog door Nintendo gewonnen moet worden.

JURJEN

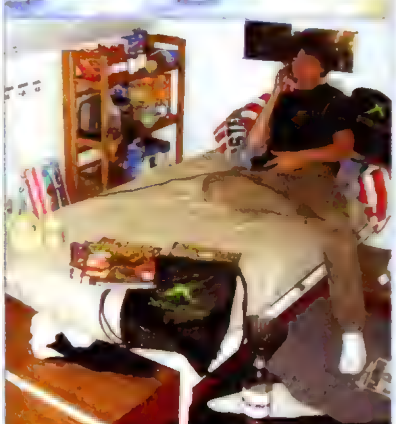


DEZE MANNEN ZIJN KLAAR VOOR HALO 2

In PU 12 hadden we een prijsvraag waarmee je een toegangsbewijs voor de exclusieve Halo 2 party kon winnen. De party is inmiddels geweest en de prijswinnaars zijn uit hun bol gegaan, maar deze foto's van respectievelijk Jan Willem, Joeri, Hugo en Ruud wilden we jullie niet onthouden.









KETTINGZAAG ALS TROOST

Ondanks herhaaldelijk benadrukken dat Resident Evil 4 toch echt exclusief voor de GameCube zal worden gemaakt, kondigde Capcom onlangs aan dat de game een jaartje later ook gewoon op de PS2 zal verschijnen.
Schitterend nieuws voor PS2-gamers maar minder leuk voor Cube-bezitters die de sterke horrorgame natuurlijk graag als exclusief opschepmateriaal hadden willen gebruiken. Om het een beetje goed te maken, heeft Capcom voor Cube-bezitters door Nubytech een subtiel aardigheidje laten maken: een verschrikkelijk lompe met bloed bespatte GameCube-kettingzaag-controller. Ze worden bedankt.



PRIJSVRAAG

WIN DE NIEUWE DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3

Maak kans op DragonBall Z: Budokai 3.
Stuur ons een foto van jouw eigen dragonballs... De tien met de grootste krijgen de game thuisgestuurd!
Stuur je foto digitaal naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. DragonBall Z
of per post naar:
Power Unlimited
o.v.v. DragonBall Z
Postbus 1914
2003 BA
Haarlem



VIN DIESEL BEVESTIGT RIDDICK 2

Kaalkop en spierbundel Vin Diesel heeft onlangs de sequel op Chronicles Of Riddick bevestigd. Logisch, anders hadden ze de game wel Chronicle (zonder s) genoemd, nietwaar? Wij slaakten op de redactie een klein gilletje van geluk bij het horen van dit nieuws; Riddick was een sleeperhit op de Xbox met fijne gameplay en grafisch een van de allermooiste games tot op heden.
Het is overigens niet duidelijk of deel 2 nog op de huidige Xbox verschijnt of dat we moeten denken aan een next-gen titel. Het is namelijk bekend dat ontwikkelaar Starbreeze al bezig is voor de PS3 en de Xbox 2. Maar eerst komt er nog de Director's Cut op de PC van de originele Xbox titel.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



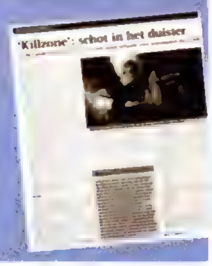
Het gaat werkelijk fantastisch met de GameCube! Als geen ander weet Nintendo de markt te bespelen door telkens weer de juiste keuze op het juiste moment te maken, waardoor de Cube in no time tot de best verkopende console aller tijden is uitgegroeid. De markt die Nintendo met de N64 had verloren aan Sony's PlayStation is inmiddels vrijwel volledig weer heroverd.
Waar Nintendo dit grandioze succes aan heeft te danken? Allereerst aan de uitstraling van de GameCube natuurlijk. Waar iedereen dacht dat hedendaagse consumenten het liefst een stoer, multimedia-achtig apparaat onder hun tv wilden zetten, wist Nintendo precies de juiste snaar te raken door met een kekke paarse kubus te komen.
Ook erg slim: het uitbuiten van de koppeling met de GBA! Door bepaalde (delen van) GameCube-spellen onspeelbaar te maken als deze niet met een duur snoertje aan een GBA werden gekoppeld, raakten mensen helemaal enthousiast over de GameCube.

"OOK VOELDE NINTENDO FEILLOOS AAN DAT HET NIKS ZOU WORDEN MET DAT INTERNET"

Ook een sterke zet: het losser maken van de banden met de belangrijkste software-ontwikkelaars. Het geld dat andere console-fabrikanten juist investeerden in het versterken van de banden met third parties en het exclusief opkopen van grote titels, kon Nintendo hierdoor besteden aan het ontwikkelen van games die naadloos aansloten op de wensen van de hedendaagse gamer, zoals Pokémon Colloseum en Mario Party 5.
Sowieso heeft Nintendo iedereen afgetroefd door te blijven varen op een rotsvast vertrouwen in de iconen die twintig jaar geleden ook al populair waren. De zucht naar nieuwe franchises en meer realistische videogames bleek uiteindelijk niet meer dan de waan van de dag te zijn geweest.
Ook voelde Nintendo feilloos aan dat het niks zou worden met dat internet, en dat gamers natuurlijk helemaal geen zin hadden om online te gaan spelen. Om deze visie voor de vijand wat te verhullen werd natuurlijk nog wel even een internet-adapter voor de Cube uitgebracht. Slim, slim, slim!
En zo wist de oude reus uit Kyoto door een assertief en marktgericht beleid uiteindelijk de positie als marktleider weer voor zich op te eisen.
Voor de mensen die een uitgesproken aanwijzing verlangen om hun vermoeden te bevestigen dat bovenstaande lofuitingen moeten worden begrepen als door teleurstelling gevoed sarcasme: bij deze.

PERS STORT ZICH MASSAAL OP GAMEN

Iedereen die een beetje de TV, kranten, week- en maandbladen in de gaten houdt, moet het zijn opgevallen: gaming is hot momenteel. Het AD, Trouw, Elsevier, Financieel Dagblad, RTL 4 Nieuws etc., allemaal hadden ze flink wat ruimte op hun pagina's dan wel zendtijd ingeruimd voor het fenomeen 'computerspellen'.
Nu moeten we natuurlijk niet al te veel gaan zeiken want anders is het nooit goed en bovendien ging het in ieder geval niet over geweld (dat doen we wel weer als elke malloot op de aardbol GTA: San Andreas heeft gekocht) maar jammer blijft dat het nog steeds niet gaat waar het over moet gaan, namelijk dat gamen cool is. Iedereen maakt zich slechts druk over hoe groot de bizz is en vooral hoeveel geld er in verdiend wordt.
Nou ja, het is een begin en metal of porno werden ook pas geaccepteerd toen bleek dat je er erg veel kluiten mee kon verdienen.


'Killzone': schot in het duister

SONY IS HEEL TEVREDEN MET ZICHZELF

Sony is beretrots op wat ze met de PlayStation bereikt hebben en dat mag best want de resultaten zijn imposant.
■ In de Benelux zijn 67.000 netwerkadapters verkocht waarmee PlayStation 2 spelers online kunnen gamen.
■ 23% van de Nederlanders tussen de 15 en 45 jaar heeft thuis een console staan.
■ Met 32% vertegenwoordigt PlayStation 2 de grootste groep consolebezitters, de nummer 2 is voor PlayStation 1.
■ 48% van de Nederlanders is van plan een PlayStation 2 aan te schaffen.
■ Bijna 10% van de Nederlandse gamers is vrouw.
■ De gemiddelde leeftijd van de Nederlandse PlayStation 2 speler is 23,1 jaar.
■ Volgens de verkoopcijfers tot augustus 2004 zijn in Nederland meer dan 600.000 PlayStation 2's verkocht
■ Als je alle PlayStations bij elkaar optelt (PS1, PSone en PlayStation 2), kom je op een totaal van 1.355.000 verkochte PlayStations in Nederland.
■ PlayStation spelers in de Benelux kopen gemiddeld 7,6 spellen per jaar voor hun console.
■ In Nederland zijn al meer dan 110.000 EyeToy camera's voor de PlayStation 2 verkocht. Wereldwijd staat de teller op 2,5 miljoen exemplaren.



POWERSPY

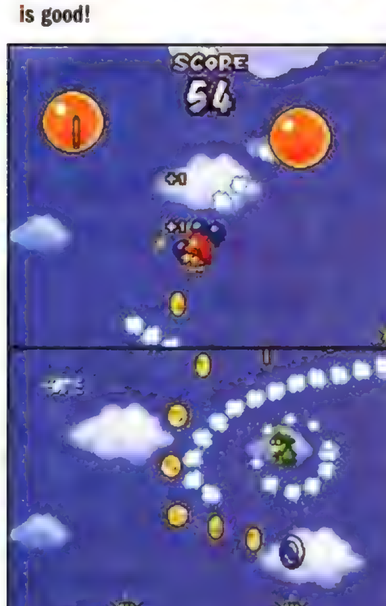
■ Zijn Boris, Steven en Skate net weg uit Tokyo, breekt daar compleet de pleuris uit. Eerst een orkaan waarvan de we de naam alweer kwijt zijn (was het niet Zelda?) en daarna een reeks van zware aardbevingen.
■ Dat bedoelden de heren nu ook weer niet toen ze voor vertrek, aan het thuisfront meldden dat Japan echt het heftigste land ter wereld is.
■ Jan is verhuisd en da's fijn voor Jan, maar een stuk minder voor J.J. De man heeft nog steeds last van zijn rug na het tillen van een paar loodzware PC's, een kist vol consoles en dozen vol games... naar de vierde verdieping via de trap!
■ Wil je Half-Life 2 kunnen spelen dan heb je een internetverbinding nodig om een bepaalde code heen en weer te jassen. Da's dan kut voor heel Assen-Zuid minus die twee mensen die wel aangesloten zijn.
■ Nieuwe trend in de gamesbiz: gamepje lekken. Laat je game voortijding uitlekken, schreeuw moord en brand en de pers duikt erop. Handige reclame.
■ Mortal Kombat: Deception is net uit en nu al komen de eerste screens van MK: Shaolin Monks. Dat riekt naar een mode uit de eerste game halen en uitwerken tot een compleet nieuw spel. Nou ja, dat mag, als het maar kwaliteit heeft.
■ Per ongeluk maakte Atari bekend dat men bezig is met Civilization 4. Wat doet men de laatste tijd toch veel per ongeluk in de biz.
■ Ja, de fok-up met die wasmachinereclame op de Killzone-dvd was ook per ongeluk. Alhoewel J.J. wel verbaasd opkeek toen hij een splinternieuwe wasmachine bij Jan naar boven moest tillen.
■ We hebben al veel lokale versnaperingen gegeten op onze trips en de Japanse gastronomische voorkeuren zijn iedere jaar weer een complete verrassing, maar een bezoek aan het beste restaurant van Madrid, bleek toch echt wel een dieptepunt. Wat het precies was dat J.J. voorgeschoteld kreeg, daar lopen de meningen over uiteen. Maar de kwalificaties 'bak vet met ei erin' en 'kom lillend snot' zeggen genoeg. Zo goor had J.J. nog nooit gegeten. En dat waren alle aanwezigen met hem eens... op een Finse journalist na, die de bak met een grote grijns tot de laatste druppel leeg slobberde.
■ Maar ja, die gasten eten ook rauwe rendierenpens...
■ Het diner werd helemaal een ramp toen het hoofdmaal bleek te bestaan uit een compleet varken inclusief ogen, tanden en een staart. Nog nooit voor zoveel geld zo weinig gegeten. Gelukkig maar dat er een McDonald's op de hoek was.
■ De Xboxen vliegen momenteel de winkel uit dankzij Fable en Halo 2. Laten we hopen dat Metroid Prime 2 en Donkey Konga dit ook gaan doen voor de NGC. Lekker alles eerlijk verdelen.

MEER MARIO OP DE DS





Liefhebbers van kleurrijke platformactie in het Mario-universum kunnen na het aanschaffen van Super Mario 64 DS meteen beginnen te sparen voor drie genre-genoten die voor de DS zijn aangekondigd.
In een spel dat voorlopig Super Mario Bros DS wordt genoemd keert Mario terug naar zijn roots in 2D-levels die van links naar rechts doorlopen moeten worden, natuurlijk volgepakt met blokken, buizen, vijanden, powerups en puzzeltjes. Mario zelf zal trouwens als 3D-polygonenfiguur door deze platte levels hoppen, waarbij hij kan groeien tot beeldvullend formaat om te bewijzen dat hij de bijnaam 'Super' nog steeds waard is.
Prinses Peach zal voor het eerst de hoofdrol spelen in een platformspelletje waarin ze haar befaamde zweefvermogen optimaal zal benutten en haar paraplu verandert in een dodelijk wapen. In Super Princess Peach zal het tweede scherm dienst doen om diverse gelaatsuitdrukkingen van de prinses te presenteren, waarschijnlijk om de (vrouwelijke?) spelers emotioneel nog meer te betrekken bij de zweverige actie.
De leukste nieuwe DS-Mario is naar Jurjen's mening nog steeds Yoshi's Touch & Go, een platformspel dat geheel met de stylus bestuurd moet worden, met als gevolg een werkelijk unieke spelervaring. In dit spel zit Baby Mario op de rug van een Yoshi die je al tikkend en slepend door verticaal en horizontaal scrollende levels moet helpen. Touching is good!



POWERSPY

■ De filmversie van Doom komt augustus in de Amerikaanse bioscopen, met The Rock als Sarge. Tja, die rol had onze Ed ook wel kunnen vervullen. Sarge zegt niks behalve 'oemphh' en 'aarghh' en je ziet alleen de punt van zijn wapen.
■ Overigens komt er snel een add-on voor Doom 3: Resurrection of Evil, gericht op de singleplayer.
■ De Xbox-versie van Doom 3 staat net als de add-on voor maart gepland.
■ Als we de geruchten mogen geloven gaat de PSP zo'n 200 euro kosten. En dat zou een briljante prijs zijn die veel lager ligt dan alle voorspellingen. De vraag is echter, mede gevoed door het feit dat Sony nog steeds weinig over de definitieve specs loslaat, of alles er dan wel inzit wat op de E3 is beloofd.
■ Goede tip voor alle developers. Als u wilt dat wij met uw spelletje spelen, laat de game dan in hemelsnaam presenteren door een gast die kan gamen. De presentatie van Pariah was wat dat betreft een dieptepunt. Deze kerel slaagde er in keer op keer binnen vijf seconden dood te gaan.
■ Waarop we hem de tip gaven dat het best handig is als je tijdens het fraggen ook beweegt.
■ EA schijnt alweer begonnen te zijn aan Def Jam 3 en geef ze eens ongelijk na het succes van Fight For New York.
■ Is dat nog nieuws? Gran Turismo 4 die uitgesteld wordt? De game komt nu pas in februari naar Nederland. De Japanse en Amerikaanse release blijven wel staan op eind 2004.
■ Voordat iedereen de game nu online bestelt; het betreft wel een lichtelijk andere versie. Over het algemeen is de Europese versie namelijk ietwat moeilijker dan de Japanse en Amerikaanse versie.
■ Na de laatste redactievergadering, waar Muriëlle door een griepje niet bij kon zijn, heeft opeens een flink aantal guppen het leven gelaten. Muriëlle heeft inmiddels een monster van het water naar CSI Haarlem gestuurd en verwacht binnenkort uitsluitsel. Diegene die dus leuk dacht te zijn door even in de kom te pissen, is bij deze gewaarschuwd.
■ De nieuwe Oddworld schijnt niet naar de PS2 te komen. In ieder geval staat de game on hold op dit platform. Een reden werd niet gegeven door uitgever EA, maar het zou zo maar kunnen zijn dat de PS2 het spel niet aan kan. Er gebeurt namelijk intens veel in de enorme werelden.
■ Rockstar zet hoog in met Grand Theft Auto: San Andreas. Men verwacht er in de Benelux voor januari minimaal 200.000 te verkopen.
■ Met dat soort aantallen heeft zelfs Frans Bauer nog moeite.

JAPANEWS





■ GT4 laat nog even op zich wachten maar in de tussentijd heeft Sony alweer twee nieuwe varianten aangekondigd. Te weten Gran Turismo For Boys en Nike Gran Turismo Limited Edition. Bij de eerste gaat het om een spel dat puur en alleen voor kinderen bedoeld is en waarvan nog geen screens beschikbaar waren. De tweede is een speciale box met daarin schoenen, T-shirt en natuurlijk de game. Het grappige is dat indien je de Eye Toy camera aansluit op je PS2 en vervolgens het T-shirt voor de camera houdt, er een nieuwe auto in het spel beschikbaar komt. (zie screen links)
■ Verschrikkelijk vinden wij het. Verschrikkelijk dat we nog zo lang moeten wachten op de release van de PSP en Ridge Racer. Waarom? Omdat het er zo verschrikkelijk mooi uitziet natuurlijk!
■ Zo komt hij in de winkels te liggen, die PSP... wen er maar vast aan.



NIEUWE STAR WARS RTS

De kersverse ontwikkelaar Petroglyph, die bestaat uit een flink aantal ex-Westwood medewerkers, is momenteel bezig met de ontwikkeling van een nieuwe Star Wars RTS. De laatste RTS game die zich afspeelde in het Star Wars universum - Galactic Battleground - draaide op een Age Of Empires II engine en was slechts een bescheiden succesje.
Het nieuwe spel komt uit bij LucasArts (duh) en moet volgens de president Jim Ward het real-time strategy genre naar nieuwe hoogten tillen. Voorts zal de game zowel hardcore als casual gamers moeten pleasen, aldus Ward.
Op zich zien wij een Rome: Total War-achtige, epische setting met Stormtroopers en Battle Droids wel zitten. De game moet 'ergens' 2005 het licht zien.

WIN EEN GAMECOM PRO 1 HEADSET!



Check www.powerweb.nl/enquete, vul de enquête in en maak kans op één van de tien GameCom Pro 1 headsets van Plantronics t.w.v. € 99,99.

WWW.POWERWEB.NL FORUM QUOTES

Halo 2 werd ongeveer een maand voor de release gelekt, Grand Theft Auto: San Andreas was hetzelfde lot beschoren en Half-Life 2 moest er ook aan geloven. Allemaal grote titels die voor de release al lang ergens te downen waren. Al dat gelek is hartstikke slecht voor de gamesbizz. Toch?

Brulkikker: Ik vind het wel relaxed hoor, om spellen ruim voor de release al gespeeld te hebben. Zo weet ik tenminste meteen of een titel de moeite waard is om te kopen. Ik denk ook niet dat er minder spellen door verkocht worden. Mensen die van plan zijn een spel te downloaden, doen dat toch wel.

Otacon: Ik kopieer geen spellen, en al helemaal geen GTA. Dat beetje respect heb ik dan nog wel. De cd's (muziek) die ik echt wil hebben koop ik ook gewoon in de winkel. Dan heb ik er om de een of andere reden gewoon meer plezier aan. Ja, ik ben een eerlijke jongen.

Kolkman: Het is godver de eigen schuld van de gamesbizz. Als ze eerst eens die prijzen met 40-50% naar beneden smijten, praten we verder. Het smoesje: 'Die prijs is zo hoog omdat er gekopieerd wordt' slaat ook nergens op vind ik. Super Nintendo spellen waren in die tijd ook zo'n 100-120 gulden.

Xfile: Al dat lekken. Man, als je niet wilt dat die games op het net verschijnen, zorg er dan voor dat je mensen niet achter een computer werken met een Internet verbinding. Dat zal de productiviteit ook ten goede komen en kunnen de games ook wat eerder verschijnen. Zo ben ik er van overtuigd dat Duke Nukem Forever ook ooit nog zal verschijnen. Zodra de developers hun porno-site privileges zijn afgenomen zal het spel zeer snel af zijn...

Bouler: Pech, dan moeten ze de prijzen niet zo ongelofelijk hoog maken. Toen we van de gulden naar euro omgingen kostte een spel 45 euro, dat is inmiddels opgelopen tot 60 euro voor sommige spellen! Dat is 132 gulden!! Denk je dan echt dat ik dan nog een spel ga kopen? Het laatste spel wat ik heb gekocht is Battlefield 1942, dat is een half jaar geleden. Schijt aan de industrie, is hun eigen schuld.

Warheart: Misschien is het gelek wel goed. Want nu kan iedereen de game gratis uitproberen, zodat ie kan zien of het wel 50 of 60 euro waard is.

Mistschwein: Ja, leuk inderdaad. Totdat je hem hebt uitgespeeld en dan denkt van...... Ach, nu hoef ik hem niet meer te kopen.

Robbie1982: Je kunt de schuld alleen leggen bij de gamesproducenten of uitgevers. Daar komt het tenslotte toch vandaan? Ze moeten die release data wat dichter bij elkaar leggen. Zoals ze dat soms met films doen. Gewoon een wereldwijde première Europa, Amerika, Japan.. NTSC en PAL gewoon in 1 keer fiksen En gelijktijdig uitgeven.

Friek: Ach, Rockstar zit toch al op rozen. Kan effe geen medelijden tonen voor die San Andreas.
Hee, m'n download is klaar.

CHECK WWW.POWERWEB.NL VOOR DE NIEUWSTE DEMO'S, TRAILERS, WALLPAPERS, INFO OVER DE HUIDIGE EN NIEUWE PU, ABONNEEPREMIES, HET LAATSTE NIEUWS EN MEER DOPE SHIT!

N-GAGE QD

GROTE NAMEN IN NIEUWE LINE-UP

De laatste paar maanden was de spotlight natuurlijk op de Nintendo DS en Sony PSP gericht omdat er steeds meer nieuwe informatie over deze apparaatjes boven kwam drijven. Maar ook de N-Gage blijft hard aan de weg timmeren, nu Nokia met de QD de tweede ronde ingaat. En bij een tweede ronde hoort natuurlijk ook een nieuwe lading games. Aan grote namen ontbreekt het Nokia's handheld gelukkig niet, zoals de previews op deze pagina duidelijk maken.

ASPHALT URBAN GT

[illegible]

GAMELOFT / NOKIA / RACING



COLIN MCRAE RALLY 2005

Een grote naam die binnenkort de N-Gage zal bezoeken is Colin McRae Rally 2005, die in tegenstelling tot Asphalt Urban GT een realistische race ervaring probeert neer te zetten maar dan in rally vorm.

Met 64 tracks verspreid over acht landen, zestien auto's, een uitgebreid schademodel en realistische physics, wil Ideaworks3D het succes van deze franchise mobiel voortzetten.

IDEAWORKS3D / CODEMASTERS / RACING



WORMS WORLD PARTY

De eerste Worms games waren destijds erg populair en terecht. Met jouw leger van wormen een ander wormenleger uitschakelen met behulp van een enorme hoeveelheid opties die zowel gevarieerd als komisch zijn, is nu eenmaal erg leuk.

De 3D incarnaties werden met minder enthousiasme ontvangen, maar deze N-Gage port hanteert gelukkig het tweedimensionale concept. En met een multiplayer optie, via Bluetooth of de N-Gage Arena, is het goed mogelijk dat deze titel de eer van de franchise gaat herstellen.



PARAGON 5 / THQ / STRATEGIE

FIFA 2006



[illegible]

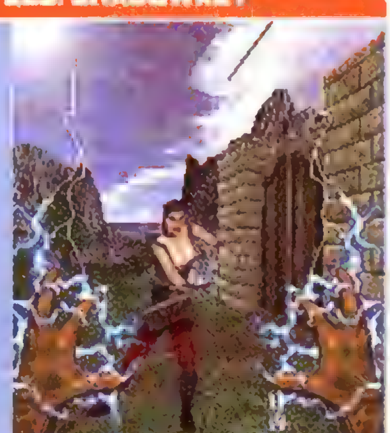
EA SPORTS / SOCCER

THE ELDER SCROLLS TRAVELS: SHADOWKEY

Het ontbrak de N-Gage nog aan een fatsoenlijke role playing game maar daar zou binnenkort wel eens verandering in kunnen komen. RPG liefhebbers zijn natuurlijk wel bekend met de Elder Scrolls franchise en weten dat dit niet de minste geringste serie is als het aankomt op het combineren van actie met diepgaande character evolutie.

Ook in Shadowkey heb je de keuze uit verschillende jobs, zoals barbarian, assassin en thief, wat in combinatie met de acht verschillende rassen flink wat variatie zal opleveren. En dat alles vanuit een first-person view.

VIR2L STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS / RPG



PATHWAY TO GLORY

[illegible]

NOKIA / STRATEGIE



REQUIEM OF HELL



Nokia is druk bezig om van alle verschillende game genres een must-play titel te bemachtigen. Requiem of Hell moet N-Gage gamers in hun behoefte voorzien om door dungeons heen te hacken en slashen en in RPG stijl aan je personage te sleutelen. Met behulp van een duister verhaal moet de gotische wereld vol demonen en elfen tot leven komen. Hopelijk wordt het bezoeken van deze magische wereld de moeite waard.

DIGITAL-RED / NOKIA / ACTIE

POWERSPY

■ Boris kreeg laatst de schrik van zijn leven toen hij in een mail las dat hij in Chicago een kamer moest delen met een Belgische journalist. Onze Kale B. at nog liever zijn complete verzameling Nike Airs op dan dat hij dit wenste mee te maken.

■ En voor iedereen die nu denkt dat we snobs zijn; je hebt de leef-en slaapgewoontes en vooral het oeverloos gelul van sommige journo's nog niet meegemaakt. We zijn al eens het slachtoffer geworden van een gast die midden in de nacht met zijn GBA ging spelen... met geluid natuurlijk. Of een gast die last had van winderige darmen en dat ook luid liet blijken. Zijn deken heeft geen moment het matras geraakt. Of een dude die het liefst 's nachts zijn zakken chips leeg vrat.

■ Overigens dingen die we ook allemaal zelf graag doen... alleen niet waar anderen bij zijn.

■ EA blijkt duidelijk een dikke portemonnee te hebben. De TV zit vol met reclame, alle bladen staan vol met ads en overal zie je billboards op straat. In Parijs zijn zelfs alle stations voorzien van EA opsmuk. Nog even en de 'gewone' mens denkt dat EA de game-industrie is.

■ EA komt overigens in het voorjaar van 2005 met een nieuwe Medal of Honor game genaamd Dogs of War op de PS2, Xbox en gelukkig ook de GameCube.

■ Opmerkelijk. Op een aantal internationale en veelal besloten fora van hardcore gamers verschenen posts met 'cijfers' uit de PU. Volgens deze cijfers had Halo 2 een 87, POP 2 een 10, GTA:SA een 10 en Metroid Prime 2 een 95 gekregen.

■ Knap, vier keer mis uit vier pogingen. Wie de posts geplaatst had weten we niet. Wel leuk dat de hele wereld het vervolgens over de PU ging hebben. Zo worden we nog een keer echt beroemd.

■ Of het serieus is weten we niet, maar er schijnt een game te komen genaamd The Poolisher, die een mix zou bieden tussen poolen en knokken. Jimmy White Street feitelijk.

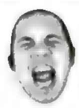
■ Ex-medewerkers van Bungie zijn een nieuwe ontwikkelstudio begonnen en werken met de Halo-engine aan een zombie-shooter genaamd Rebel without a Pulse.

■ Het was te verwachten. Winkels krijgen hun spellen altijd een paar dagen voor de release en dus kon je via internet al eerder GTA: San Andreas kopen dan in de gewone winkels. Rockstar en uitgever Take 2 zijn daar niet blij mee en kondigen maatregelen aan.

■ Erg handig. Je gaat naar Parijs en je vergeet het adres en de naam van het hotel waar je verblijft mee te nemen. En er staan maar een kleine tienduizend hotelletjes in de hoofdstad van Frankrijk. Het enige wat J.J. wist, was dat de naam van het hotel met de letter A begon en dat hij met lijn 9 van de metro moest (en die had maar 17 haltes). Ja, dat schiet lekker op.

PU KIEST DE COVER

Hoe wordt bij ons de cover bepaald? Geven we die aan de partij die het meest adverteert? Trekken we lootjes? Gaat hij naar de game met het hoogste cijfer. Is het puur Niels zijn keuze?
Nee, natuurlijk niet. Met tien goed ingevoerde en buitengewoon intellectuele redacteuren, kan het natuurlijk niet anders dan dat de cover het gevolg is van een serieus democratisch proces. Bij hoge uitzondering mogen jullie 'meegenieten' hoe dit uiterst geheime proces in z'n werk gaat.


Niels: Oké gasten, we hebben nog geen kandidaat voor de cover van deze maand. Iemand een voorstel?


Steven: Ik nomineer DOA Ultimate. Die is nu uit in Amerika. Moet die niet ergens in deze periode hier uitkomen? Geile wijven met dikke tieten. Een tijdloos concept nietwaar?


Jan: Ik veto dit DOA-voorstel meteen! De DOA serie is hier in Nederland totaal NIET populair! Ik opteer voor Lord Of The Rings Battle For Middle-Earth op de PC. Dat wordt echt een gigahit en komt midden december uit... perfecte timing... Daarnaast is het spel erg goed en kan dit Command & Conquer Red Alert-achtige taferelen gaan opleveren.


Ed: Het gaat er niet om of de game populair is maar of de tieten groot zijn.

Steven: LOTR is vet hoor maar wil je nu weer een suffe Orc op de cover? Da's zooooo 2000... En DOA Ultimate wordt wel heel vet. Verdiep je eens in de game Jan. Het zijn twee compleet nieuw opgebouwde games in één, met de twee voorgaande delen als inspiratie. En had ik al gezegd dat de chicks in die game dikke tieten hebben?

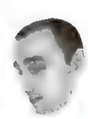


Muriëlle: Mag ik even zeggen dat ik niks met beide games heb maar absoluut voor dikke tieten op de cover ben?


Boris: Ik ben eerder voor DOA Ultimate dan Lord of the Rings. Tieten zijn vet commercieel tegenwoordig en die zitten er meer dan genoeg in.


Jurjen: Jan, laat me raden: jouw spel is zo'n ingewikkeld strategiespel met priegelpoppetjes waar ik niets van begrijp omdat mijn gamekennis hier een hiaat vertoont. Daarbij vraag ik me af in hoeverre de gemiddelde PU-lezer zich nog bezighoudt met PC-games. By the way, de nieuwe Timesplitters is ook erg cool. Is dat niet wat?
En Steven, jij had het over DIKKE tieten maar dit is an sich natuurlijk een nogal subjectief begrip. Misschien kun jij hier meer over vertellen.


Steven: Uiteraard, hier wil ik best over uitweiden. Ik heb het hier minimaal over een dikke FF cup. En jawel, ze zijn redelijk stevig... maar ook weer niet te. Er zit een betoverende bounce in de omvangrijke voorgevels. En misschien dat ik het me verbeeld maar ik meen ook harde tepels te zien (een eveneens indrukwekkend verhaal). Lang leve de bump-mapping! Maar eerlijk is eerlijk, die priegelpoppetjes van Jan zijn vast ook leuk.


Jan: Afgezien van dikke, volle, ferme, flinke, meloenvormige, sappige, uitdagende, verleidelijke, bouncende tieten... DOA Ultimate komt pas ergens mei 2005 in Nederland uit, het slaat dus gewoon nergens op om die game nu al te doen! Voor dikke tieten verwijs ik u verder door naar Hustler, Playboy, Penthouse, Pruimen Op Sap, Pientere Prammen en Decolleté Unlimited.
Maar alle grapjes op een stokje, ik word doodmoe van die anti-PC houding van sommigen hier... Jurjen's opmerking "Daarbij vraag ik me af in hoeverre de gemiddelde PU-lezer zich nog bezig houdt met PC-games" vind ik zelfs getuigen van een behoorlijke dosis onnozelheid!!! Negentig procent van de PU lezers gamed op PC en geeft dat jaar in jaar uit toe in iedere PU enquête. Blijkbaar wordt dit niet door iedereen ter harte genomen.


Jurjen: Nou, hier in Assen ken ik anders helemaal niemand die nog op de PC speelt.


Ed: De PC? Dat is toch die jaarlijkse kaatswedstrijd in Friesland?


Jan: m.b.t. covers ga ik altijd voor timing en leefbaarheid en daarom opteer ik voor LotR. TimeSplit is een dope game maar die leeft gewoon totaal niet in het land, er moet een buzz of een bepaalde beleving zijn over een game en die is er (nog) niet bij TimeSplit. Het is het vingerspitzengefühl. Hoewel als ik de coverview over TimeSplit mag schrijven...


Steven: Nou #@^%^$!!! HET IS TIMESPLITTERS, YOU ILLITERATE DYSLEXIC FUCK!!!


Murielle: Jan, ik ben geïnteresseerd in dat vingerspitzengefühl. Ik denk dat dit wel een buzz gaat veroorzaken. Kunnen we niet een foto maken van Jan die iemand het vingerspitzengefühl geeft en die op de cover zetten?

Ps. Wat er op de cover komt, was ten tijde van het schrijven van dit stuk, nog steeds een raadsel...

SPLINTERDEL

Stolen is een [illegible] stealth game die draait om Anya. Deze [illegible] dame is een soort meesterdief die [illegible] [illegible] zwaar beveiligde [illegible].
Stolen heeft heel veel weg van Splinter Cell. Anya draagt dezelfde soort gadgets (night vision bril), heeft dezelfde soort moves en [illegible] dezelfde soort gameplay. [illegible] in dit spel, [illegible] [illegible] toch nodig [illegible] [illegible] plaatsen???
Mensen die [illegible] met het geduld van een kind met ADHD zullen gek worden van dit spel, [illegible] graag [illegible]. Eerlijk gezegd wist het spel nog niet echt te overtuigen. [illegible] Mission Impossible, [illegible] geen concurrent voor Splinter Cell 3.



DUKE NUKEM FOREVER AGAIN

De soap die Duke Nukem Forever heet, heeft er wederom een nieuw hoofdstuk bij gekregen. Veelbesproken producer & head honcho George Broussard heeft op de officiële website van 3D Realms een topic gepost waar hij gamers vraagt naar leuke ideeën voor de game. Ideeën die goed genoeg zijn, kunnen daadwerkelijk een kans maken om in het spel verwerkt te worden.
Wederom een bizarre actie in het toch al absurde ontwikkelingsproces van een game die maar nooit uit lijkt te komen. Tevens baart het ons zorgen dat Broussard gamers om ideeën gaat lopen vragen. Ten eerste omdat 3D Realms blijkbaar zelf geen creatieve ingevingen meer heeft na tig jaar ontwikkeltijd en ten tweede omdat je als je gamers gaat vragen om ideeën, een Jaarbeurshal vol psychiaters er tot 2054 over kan laten discussiëren.



DAAR ZIJN DE SPECIAL FORCES WEER

Het aantal games rond special forces is echt niet meer te tellen.
Ook Special Forces: Fight for Effect laat je weer spelen met twee gestaalde gasten die de hele wereld aan kunnen.
Owl is een soldaat die het vooral van stealth moet hebben en veel met zijn nightvison goggles in de weer is. Raptor is een spierbundel met een bazooka op zijn rug die de uitdrukking 'met beleid' niet kent. Die knalt gewoon alles overhoop.
In zeventien missies los je verschillende problemen op die terroristen op de Aarde veroorzaken. Soms met Owl (sluipie, sluipie) soms met Raptor (KNALLLLLLUUUUHHH). Echt overtuigen deed het spel nog niet. Vooral de balans rond Raptor was ver te zoeken. De man schoot soms vier raketten tegelijk af, die allemaal geleid werden. Ja, zo is je level snel leeg. Kortom, er is bij dit spel nog heel wat werk aan de winkel.
Laten we hopen dat het lukt want er zaten een paar leuke aspecten aan de game, zoals de eerste skydivegevechten die we ooit gezien hebben, een prima A.I. en best cool geanimeerde explosies.







POWERSPY

- Uiteindelijk bleek het om Hotel Le A te gaan. En daar zit inderdaad een 'a' in.
- Liefhebbers van tot waanzin drijvende mini-games: er zit een nieuw Wario-spelletje voor de GBA aan te komen, getiteld WarioWare: Twisted! De WarioWare die al voor de DS was aangekondigd, heeft ondertussen een officiële naam gekregen: WarioWare: Touched!
- Precies op de dag dat GTA: San Andreas bij J.J. binnenkwam, viel de stroom in zijn huis uit. In de VS zou je UPC voor de rechter kunnen sleuren voor deze traumatische ervaring!
- Serieus. Steven werd op zijn huwelijksreis door Egypte regelmatig door de lokalo's aangesproken met de vraag 'hoeveel kamelen zijn vrouw kostte'. Even voor de economie-freaks onder ons: een kameel staat voor 250 euro.
- Leukste goodie van de maand? Met afstand de mokkataart van N-Gage waarmee men ons begin november al een fijne Kerst wenste. Je kunt immers nooit te vroeg zijn. Na rijp beraad is besloten de taart meteen op te eten en niet tot Kerst te bewaren. Groene mokka schijnt niet echt smakelijk te zijn.
- Trouwens Nokia, het gebaar was leuk maar ons ding zijn slagroomtaarten. Lees ons blad een keertje.
- Een Amerikaanse gamer klaagt Microsoft aan wegens een defecte Xbox. De DVD-speler van de vrij zielige gast zou al binnen een jaar geen schijfjes meer lezen, iets waar hij niet over te spreken was. In naam van alle Xbox eigenaren (mogen wij er buiten blijven) besloot hij dan ook een proces tegen de softwaregigant aan te spannen. Wat een bullshit. Volgens de aanklacht zou de defecte Xbox na een "onredelijk, ongewoon en onverwacht korte periode" gestopt zijn met werken. Moet je er ook maar netjes mee omgaan, sukkel.
- De aanklager heeft geëist dat Microsoft een flinke schadesom op tafel legt. Wat? Geld? Ja, je hebt gelijk man, pak die suits van Microsoft, je hebt helemaal gelijk. Hé, gabber, je doet het toch namens ons. Toch? Tof! Ons bankrekeningnummer is 5478879009.
- Opstand in een vrouwengevangenis in Heerhugowaard. De dames klagen erover dat ze nu al vanaf vijf uur in de cel moeten zitten. En dat ze dan niks anders kunnen doen dan tv kijken. En nu was dat nog niet zo'n ramp als ze hun Nintendo er maar op mochten aansluiten. Maar dat is dus nu ook verboden. Aaiii!
- Welk beter voorbeeld dat Nintendo niet kiddy is dan dit? Criminelen hebben blijkbaar een voorkeur voor de kubus. Eeeh misschien omdat de schijfjes wat makkelijker via het lichaam mee te smokkelen zijn dan de opslagmedia van de PS2, Xbox en PC?

KORT GESPREKJE MET AONUMA OVER ZELDA



Naar aanleiding van de release van Legend of Zelda: The Minish Cap stuurde Jurjen via email enkele vragen naar de 'Supervisor' van de game, meneer Aonuma. Hieronder de meest interessante antwoorden.
Aonuma: "In The Wind Waker voor Nintendo GameCube ging Link al op avontuur in een sprookjesachtige wereld. De vormgeving voor deze game hebben we "Toon" genoemd. The Minish Cap sluit hier op aan. In dit verhaal gaat Link op avontuur in een wereld met kleine elfjes, een universele sprookjeswereld. Daarom hebben we Capcom gevraagd om dezelfde soort beelden te gebruiken als in The Wind Waker. En niet alleen de graphics, ook het geluid vertoont grote overeenkomsten met The Wind Waker.
Het hoofdthema in The Minish Cap is niet 'sprookjes' geweest, maar 'reizen tussen een grote wereld en een kleine wereld', waardoor de game wel een sprookjesachtige sfeer heeft gekregen. De herinneringen uit onze kindertijd, toen we erg opgewonden konden raken van het lezen van sprookjesachtige verhalen, verdwijnen niet als we volwassen worden. We dachten dat het een interessant stuk vermaak op zou kunnen leveren door dergelijke herinneringen uit onze kindertijd in de spelwereld van Zelda te verwerken.
Net als bij Nintendo's Zelda-team, wordt ook het Zelda-team van Capcom na elk project ontbonden. De belangrijkste teamleden blijven echter over en zij beginnen nieuwe ideeën voor Zelda te ontwikkelen. Als het concept voor het project vorm begint te krijgen, besluiten we of het spel gemaakt zal worden voor de DS, Game Boy Advance of GameCube, waarna de benodigde mensen worden aangetrokken om een nieuw team te vormen. Op dit moment is nog niet besloten voor welk systeem het team van Capcom de volgende Zelda zal maken."


EXPAND THE FANTASY WITH
THE ULTIMATE CREATIONS
SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!
TRADING CARD GAME
RISE OF DESTINY™
Available in Booster Packs!
And a new Special Edition with
3 Booster Packs and 1 of 4 variant cards.
www.yugioh-card.com
KONAMI
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT


Superman
Man of Steel
Move Over for The Man of Steel!
PRO CIRCUIT
The Vs. System – the World's Finest Trading Card Game – brings you the legendary Superman. The Superman™, Man of Steel™ expansion introduces powerful new cards to add to your existing decks, as well as all-new teams based around Lex Luthor, Darkseid, and the Strange Visitor from Another Planet, Superman himself. Superman, Man of Steel cards will see their $1,000,000 Pro Circuit debut at Gen Con Anaheim, where the world's finest players gather to find out who's the best.
www.ude.com/dc
UPPER DECK ENTERTAINMENT
Product depicted for demonstration purposes only. DC BULLET LOGO and all characters, names and related elements are trademarks of and ©DC Comics. TM & © DC Comics. Upper Deck Entertainment, Vs. System and designs are trademarks of The Upper Deck Company, LLC. ©2004 The Upper Deck Company, LLC. All rights reserved. (s 04)

WANDA AND THE COLOSSUS



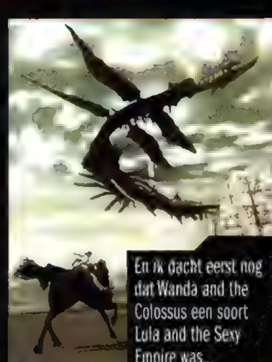
Het ene spel is beter dan het andere, dat moge duidelijk zijn. Maar soms, heel soms, verschijnt er een game die zo bijzonder is dat het er vanaf druipt...

Wanda and the Colossus was zonder enige twijfel mijn lievelingsgame van de afgelopen Tokyo Game Show en gezien de hoeveelheid vette titels op die beurs wil dat wel wat zeggen.
Ik had geen idee wat mij te wachten stond toen ik daar op de Sony stand een kunstmatige grot met een groot beeldscherm binnenwandelde. Maar tijdens het filmpje dat daar draaide viel mijn mond open en stond ik de resterende tijd met kippenvel te genieten.
Helemaal blij werd ik van de uitnodiging om met een select groepje van de internationale pers rond de tafel te gaan zitten met de regisseur Fumito Ueda en producer Kenji Kaido om Wanda and the Colossus wat uitgebreider onder de loep te nemen. In een chique hotel op enkele minuten loopafstand van de TGS was een suite ingericht voor deze gelegenheid en gelukkig een tolk opgetrommeld om de taalbarrière te slechten.

GEVOEL

Een van de eerste gespreksonderwerpen maakte duidelijk waarom ervoor was gekozen een compleet nieuwe game te ontwikkelen in plaats van ICO van een direct vervolg te voorzien.
De werktitel NICO die al enkele maanden circuleerde, deed vermoeden nogmaals je gehoornde helm te mogen opzetten maar de ontwikkelaars waren eigenlijk zo tevreden met het afgeronde verhaal dat ze dit zonde vonden.
Toch, ondanks dat de wereld die in Wanda and the Colossus is gecreëerd volledig nieuw is, zijn er wel vele visuele overeenkomsten met ICO. De stijl van de personages laat duidelijk zien dat ze afkomstig zijn van dezelfde creatieve geesten die ook het innemende stel uit dat vorige meesterwerk tot leven wekten. Ook de omgevingen stralen een soortgelijke sfeer uit, met een mistige en zwaar overbelichte look. En zoals we zijn gewend van dit team hebben ze wederom een eigen fantasietaal bedacht om het geheel nog aparter te laten aanvoelen. Ze willen dan ook meer een 'gevoel' uitdragen dan al te veel woorden vuil maken aan een verhaal dat je bij de hand neemt.

> "ER STAAT ONS IN 2005 EEN ONVERGETELIJKE ERVARING TE WACHTEN!"



En ik dacht eerst nog dat Wanda and the Colossus een soort Lula and the Sexy Empire was...



"NEE, je mag 'm niet aaien!"

DOELSTELLINGEN

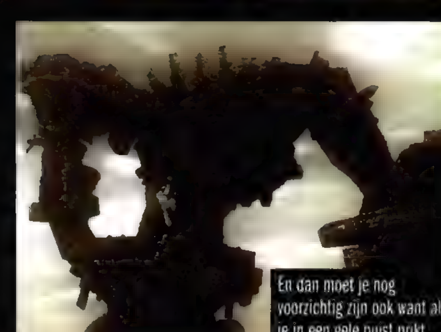
Onze Japanse gesprekpartners lieten weten een paar doelstellingen te hebben. De eerste is heel simpel; ze willen dat Wanda and the Colossus beter verkoopt dan ICO. Want ondanks dat ICO alom werd geprezen, liet de verkoop te wensen over (er zijn kennelijk een boel ongelovigen).
Maar het belangrijkste is dat ze willen laten zien dat het spelen van een game wel degelijk een emotionele ervaring kan zijn. Dit klinkt misschien niet zo stoer maar iedereen die ICO heeft gespeeld, weet precies wat ze hiermee bedoelen.
Ik denk ook niet dat ik te voorbarig ben als ik zeg dat ze op beide gebieden hun doelen zullen bereiken.

MONSTER KLIMMEN

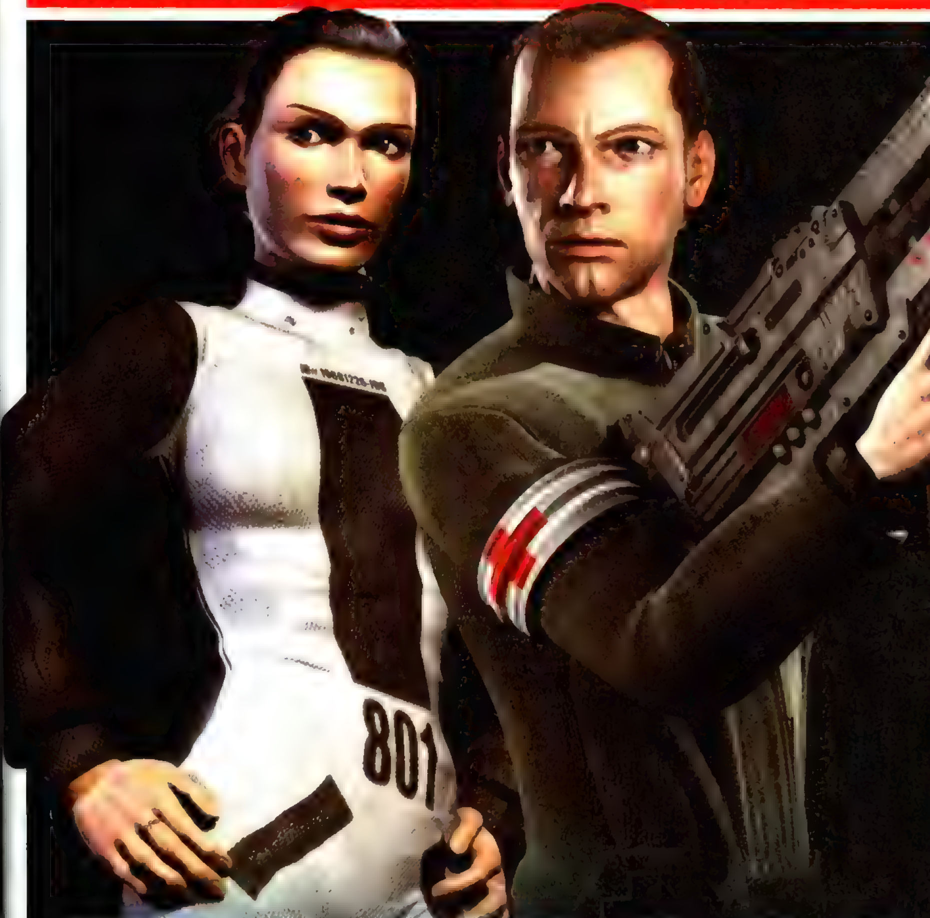
Dan rest nu eigenlijk alleen nog een uitleg over wat nou precies de bedoeling is van het spel.
Om het zielloze meisje, dat jij in een tempel ergens in een mysterieus land hebt neergelegd weer tot leven te wekken, moet je steeds drie stappen doorlopen. Allereerst moet je het omvangrijke land rondom de tempel afstruinen met je paard, op zoek naar het volgende reusachtige monster.
Vervolgens moet je een manier vinden om deze bewegende kolos te bestijgen, waar jouw paard een belangrijke rol bij speelt. Deze wordt semi-automatisch bestuurd en is een belangrijk onderdeel van de gameplay.
Dan rest je nog de taak om zo'n reus te beklimmen (waarbij het nodige denkwerk is vereist), zijn zwakke plek te vinden en genadeloos toe te slaan. Er zijn in totaal meer dan twintig monsters die in feite de verschillende levels van het spel zijn.
De twee Japanners lieten mij weten dat het verslaan van een monster ongeveer een dik half uur in beslag neemt. Overduidelijk werd dat de gameplay ditmaal, vergeleken met ICO, veel meer actie georiënteerd zal zijn waarbij timing een grote rol speelt.
Los van alle overeenkomsten en verschillen met ICO, denk ik dat ons in 2005 wederom een onvergetelijke ervaring staat te wachten!

Binnenkort als zeefdruk te koop bij de Aldi.





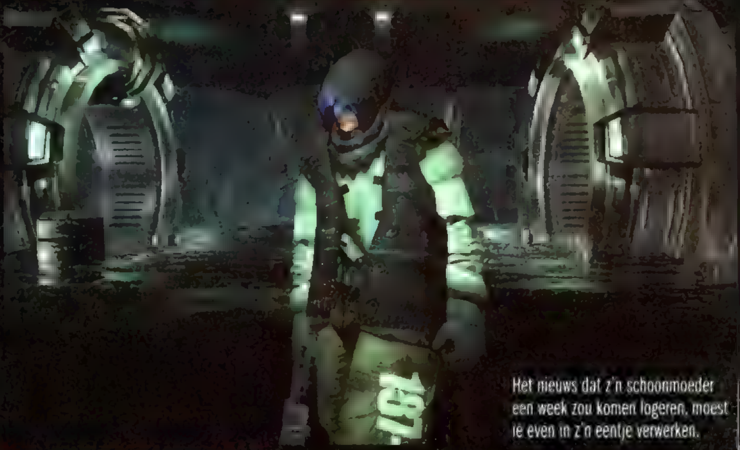
En dan moet je nog voorzichtig zijn ook want als je in een gele puist prikt...





"Prachtig nazomerweertje niet? Veel eikels ook."

"OP GAMEPLAY GEBIED ZIJN EEN PAAR LEUKE NIEUWIGHEIDJES BEDACHT"



Het nieuws dat z'n schoonmoeder een week zou komen logeren, moest ie even in z'n eentje verwerken.

PARIAH

Pariah werd op de afgelopen E3 gekozen tot 'meest verrassende PC game'. Reden genoeg om even op en neer naar Parijs te vliegen voor een nadere kennismaking.

In een trendy hotel in Parijs maakte de verzamelde pers nader kennis met Pariah, een shooter die wederom draait om een Aarde die in de verre toekomst (2520) naar de kloten is.

De wereld bestaat alleen nog uit een grote woestijn met daarin gevangenissen waarin allerhande experimenten worden uitgevoerd.

Je speelt Jack Mason, een dokter die een aantal schurken van de ene nor naar de andere begeleidt. En suprise, suprise; het gaat opeens helemaal fout. Mensen worden gek, er is iets met een virus en jij moet de boel redden.

Je kunt je het niet voorstellen maar voor dit flinterdunne verhaaltje hebben ze dus twee scriptwriters uit Hollywood aangetrokken. Duh! Mijn moeder had het kunnen verzinnen.

AFSERVEREN?

Hoe de singleplayer en multiplayer aanvoelt, kan ik je met geen mogelijkheid zeggen. Digital Extremes (bekend van de Unreal-games) slaagde er in, de kortste singleplayer demo aller tijden te geven. Na tien seconden hield de man er namelijk al mee op, vermoedelijk omdat hij er zelf van schrok hoe slecht 't met de framerate gesteld was. Wel gilde hij nog dat er in die tien seconden toch wel heel veel op het scherm gebeurde!

Ook bij de multiplayer waren de demo's extreem kort, wederom vanwege drops in de framerate en bugs. Desondanks vind ik het flauw om deze game, die best potentie heeft, nu al af te serveren. Het was een alpha en men heeft nog maanden om te sleutelen. Bovendien zag ik door het gestotter heen, een aantal verfrissende elementen.

TWEAK-SHOOTER

De verfrissing zit 'm niet in de verhaallijn; het flinterdunne plot is niet meer dan een excuus om effe lekker een paar duizend gasten om te leggen.

Ook grafisch viel het spel me wat tegen. Pariah ziet er erg mooi uit met coole blur-effecten en vette explosies, maar Doom 3 en Half-Life 2 hebben de lat toch echt een stuk hoger gelegd.

Nee, dit spel moet het van de gameplay hebben, en op dat gebied heeft Digital Extremes een paar leuke nieuwigheidjes bedacht.

Ten eerste hebben we hier te maken met de allereerste 'tweak-shooter'. Je kunt in Pariah namelijk je wapens, je health, je armor en je snelheid RPG-style upgraden. Deze upgrades verkrijg je door vijanden te killen en hun upgrades te gebruiken.

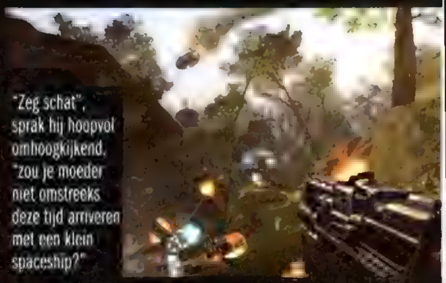
Daarbij dien je steeds keuzes te maken; wil je een gast die goed schiet maar traag is, of een snelle kerel zonder kracht?

MAPS MAKEN

Pariah heeft nog een cool onderdeel: je kunt maps maken, ook op de Xbox en PS2. De demo toonde aan dat dit erg eenvoudig gaat. Binnen een minuut of vijf kun je een geheel nieuwe map maken door het landschap vorm te geven, objecten te plaatsen en de powerups en respawn plekken aan te geven. Een meter vertelt daarbij constant of de framerate normaal zal blijven als je jouw map online speelt. Vervolgens sla je de boel op (max 100 K) en upload je alles via Xbox Live of PS2 Online. Briljant! De mod-community gaat ook de consoles onveilig maken.

+ Leuke nieuwtjes. Map editor!

− Er is wel al heel veel op dit gebied.



"Zeg schat", sprak hij hoopvol omhoogkijkend, "zou je moeder niet omstreeks deze tijd arriveren met een klein spaceship?"

MULTIPLAYER

Dit snufje strategie wordt in de multiplayer nog verder doorgevoerd. Daar kun je de wapens ook nog eens afzonderlijk tweaken; meer vuurkracht, snellere opeenvolging van schoten, meer accuratesse etc. Een leuke vondst die zo maar eens tot een heuse verandering in de traditionele shooter-gameplay kan gaan leiden. Immers, je wint upgrades door kills te maken maar verliest ze ook door gekilled te worden. En dus zou het wel eens zo kunnen gaan dat gamers tijdelijke verbonden sluiten om de sterkste opponent (en dus bezitter van het best getweakte wapen) te grazen te nemen. Omdat de upgrades in stukken uiteen vallen kan de balans na zo'n kill opeens weer in evenwicht zijn.

Tel daarbij op het feit dat je de beschikking over allerlei voertuigen krijgt, dat de maps in multiplayer echt enorm zijn (de Unreal engine is hier heel goed in) en dat je met een shitload aan wapens aan de gang kan, en ik denk dat ik jullie interesse toch wel heb gewekt. Wij houden Pariah in ieder geval nauwlettend in de gaten.



MINI-GAMES EN MULTIPLAYER MAKEN MARIO MEER MANS

Na de algemene dubbelschermse indrukken uit de PU van vorige maand, doet Jurjen dit keer op twee pagina's verslag van de meest interessante game uit het eerste aanbod voor de DS. Het is een spelletje met een loodgieter in de hoofdrol en het heet Super Mario 64 DS.

Kun je je nog de eerste keer herinneren? De eerste keer dat je Super Mario 64 in je N64 duwde en die wat stugge grijze knop omhoog schoof om het spel te beginnen? Mario kwam uit de buis springen. En daar ging je dan, voor het eerst in drie dimensies op avontuur. Eerst maar eens een beetje rondjes rennen, sprongetjes maken, in boompjes klimmen en even een natte tuinbroek halen in de slotgracht. Oefenen met de analoge besturing en met de C-knoppen om het camerastandpunt te veranderen. Even wennen allemaal maar leuk dat het was!

YOSHI

Als je voor het eerst een DS met Super Mario 64 DS in handen krijgt, ontstaat een vergelijkbare ervaring. Dit keer is het niet Mario maar Yoshi die uit de buis komt springen. Omdat de analoge stick helaas ontbreekt op de DS (een behoorlijke misser, naar mijn mening), moet je even wennen aan de besturing met de vierpuntsdruktoets. Vaak moet je tegelijk op twee richtingen drukken (bijvoorbeeld omhoog en naar rechts) om Yoshi de goede kant op te krijgen. Na een tijdje doe je dit zonder nadenken maar vooral bij lastige platformsprongetjes blijft het gemis van een analoge stick voelbaar.
Om Yoshi te laten rennen moet je de Y-knop ingedrukt houden. Met de A-knop kun je Yoshi zijn karakteristieke 'hover jump' laten uitvoeren om kleine eindjes te zweven. Yoshi kan ook vijanden opeten om ze in eieren te veranderen. Die eieren kun je weer naar andere vijanden smijten. Leuk!
Je volgt de actie op het bovenste van de twee schermen van de DS. Op het onderste scherm kun je een plattegrond bekijken van de nabije omgeving. Er staan ook pijlen op dit scherm die je met je vinger kunt aantikken om de camera te draaien.

150 STERREN

Als je een beetje gewend bent aan de digitale besturing, en dat gaat vrij snel eigenlijk, wandel je het kasteel binnen om op zoek te gaan naar sterren. Net als de vorige keer verzamel je die door allerhande opdrachten uit te voeren, races te winnen en eindbazen te verslaan. Dit keer zijn er geen 120 maar 150 sterren te verzamelen, wat betekent dat er behoorlijk wat extra uitdagingen zijn te overwinnen. Deze zijn niet alleen toegevoegd aan de oude, bekende levels, er zijn ook geheel nieuwe levels in het kasteel verstopt.
De oude levels zijn trouwens ook nog steeds leuk genoeg om te doorlopen. We hebben het hier tenslotte over een van de beste 3D-platformers aller tijden. En door de nieuwe vaardigheden die Yoshi met zich meebrengt, kun je nieuwe manieren uitproberen om afgronden te overbruggen en vijanden te vellen.

> "GELUKKIG HEEFT NINTENDO VAN MARIO'S DS-DEBUUT WEL MEER GEMAAKT DAN ZOMAAR EEN GEMAKZUCHTIGE HERUITGAVE."



MINI-GAMES

Als je in het kasteel je vrienden Mario, Luigi en Wario hebt bevrijd, kun je ook met deze spelhelden door de levels jumpen. Natuurlijk heeft elk figuurtje zijn eigen vaardigheden: zo kan Wario grote blokken breken, beschikt Luigi over een superhoge sprong en maakt Mario handig gebruik van zijn muursprong om hogerop te komen.
Als je de extra figuren hebt vrijgespeeld, kun je op verschillende plaatsen in de levels petjes vinden die je instant in een andere held veranderen. Ook nieu-



"Rot op Mario, niks buut vrij. Iedereen had je allang gezien."



"Psssst Yoshi. Ik heb ze gisterennacht bezig gezien in de Bruine Snor. Snap jij hoe ze die handschoenen zo schoon houden?"



[illegible] platformen te zw[illegible]

MINI-GAMES

Naast het hoofdavontuur bood de spelcassette van SM64DS die ik speelde toegang tot zesendertig mini-games, verdeeld in de vier categorieën Mario, Yoshi, Luigi en Wario. Sommige van deze spelletjes hadden erg weinig om het lijf, hooguit leuk voor een minuut of vijf, terwijl andere me meteen konden boeien en mijn verlangen naar het bezit van dit spel gestaag deden groeien.

De Mario-spelletjes zijn nogal arcade-achtig, waarbij je bijvoorbeeld lijntjes moet trekken om Mario naar zijn doelwit te sturen. Yoshi's spelletjes zijn vooral puzzelgetint, terwijl Luigi een bijbaantje blijkt te hebben in een casino. Vanaf het bovenste scherm werpt hij je kaarten toe om spelletjes als Memory en Poker te spelen, waarbij je de kaarten kunt selecteren door erop te tikken. Wario tenslotte biedt toegang tot explosieve actiespelletjes als Intense Coincentration en Lakitu Launch. In de laatste moet je op het onderste scherm met de stylus het elastiek van een katapult naar achteren trekken, om te mikken op de bommetjes die op het bovenste scherm worden

[illegible] speltype voor twee tot vier spelers gaat het erom zo snel mogelijk naar een ster te racen (rennend, vliegend, springend, zwemmend) die ergens in het speelveld tevoorschijn komt. Waar? Dat kun je zien op de plattegrond die in het bovenste scherm verschijnt. Als je de ster hebt gepakt, wordt de volgende alweer op de kaart gezet. En zo ga je verder tot een vooraf ingesteld aantal sterren is veroverd. Ondertussen kun je ook je medespelers aanvallen om hun sterren te roven.

Mijn eerste potjes tegen andere spelers waren best leuk maar ik heb er nog te weinig tijd en aandacht aan besteed om er nog veel meer over te kunnen vertellen.

WAAR VOOR JE GELD

Los van het feit dat je deze klassieke game op de DS waar en wanneer je maar wilt kunt spelen, alsmede enkele toffe inhoudelijke uitbreidingen, is de ervaring van het Mario-avontuur in deze versie voor de DS eigenlijk niet zoveel anders dan op de N64.



Flipperen zonder flippers, dat is als neuken met een lekke opblaaspop.



Het is toch te triest voor woorden dat ze dag en nacht die moskeeën moeten bewaken.



Ik weet wat het is om te moeten pissen en er is nergens een boom in de buurt.



Deze is ter ere van Theo...

+ Super Mario 64 is en blijft een prachtig spel en er is genoeg veranderd en toegevoegd om het opnieuw doorlopen ervan tot een feest te maken.

– Het blijft natuurlijk een heruitgave en het gemis van een analoge stick maakt de game minder prettig bestuurbaar dan het origineel.

De speciale functies van de DS, zoals het tweede scherm en de touch screen-mogelijkheden, worden niet gebruikt op een manier dat ze iets essentieels aan de gameplay toevoegen. Gelukkig komen de specifieke kwaliteiten van de hardware beter tot hun recht in de extra spelletjes.

De kracht van deze titel schuilt 'm vooral in het feit dat je veel waar voor je geld krijgt. Het hoofdavontuur is door de nieuwe spelfiguren en nieuwe uitdagingen aantrekkelijk genoeg om nog eens te doorlopen, terwijl de game behoorlijk wat extra's levert in de vorm van een uitgebreide Multiplayer mode en een flinke bak leuke mini-games.

Liever had ik een geheel nieuwe Mario-game gezien maar gelukkig heeft Nintendo van Mario's DS-debuut wel meer gemaakt dan zomaar een gemakzuchtige heruitgave.





Oud Japans spreekwoord: "Is tegenstander te groot om in de smoel aan te vallen, richt alle aandacht op zijn ballen."

BLOOD WILL TELL

Ruim een jaar geleden schreef ik mijn eerste preview over Dororo, aan de hand van een eerste kennismaking op de Tokyo Game Show 2003. Ruim een jaar later is de game (voor Europa) omgedoopt tot Blood Will Tell maar nog steeds zijn we niet toe aan de review...

Blood Will Tell is in Japan wel al verschenen (onder de 'oude' naam Dororo) maar omdat het verhaal een cruciale rol lijkt te gaan spelen in deze game, doen we het deze keer niet met de Japanse-versie maar met de Westerse preview-versie die overigens al een aardig idee gaf waar de game naartoe gaat. Zoals ik al in een eerdere preview liet weten, is wijlen Ozamu Tezuka, een van de invloedrijkste personen in de geschiedenis van animé, verantwoordelijk voor het verhaal van de game. De game is dan ook gebaseerd op zijn grensverleggende animatieserie uit de jaren '60.

Het draait allemaal om de samurai Hyakkimaru, die een nogal aparte missie heeft. Als kind hebben demonen, die in de wereld van Blood Will Tell bekend staan als fiends, hem 48 lichaamsdelen en organen lichter gemaakt. Een gegeven dat ik persoonlijk even origineel als stoer vind. Sindsdien is onze gehavende held bezig om deze allemaal terug te vinden door de 48 schuldige fiends op te sporen.

INSPECTOR GADGET

Iedere keer dat je er in slaagt een lang verloren stukje van jezelf te bemachtigen levert dit natuurlijk nieuwe vaardigheden op, de één ingrijpender dan de ander.

Misschien dat een enkele mierenneuker zich nu al de hele tijd afvraagt hoe Hyakkimaru zich zonder al die lichaamsdelen weet te redden (niet te veel nadenken bij dit soort games hè). Nou, dat zal ik jullie vertellen: onze stoere samurai is uitgerust met meer snufjes en kunstmatige onderdelen dan Inspector Gagdet. Wat dacht je bijvoorbeeld van een raketwerper aan zijn kunstknie? Altijd handig, ook al is dit nogal ongewoon voor een zwaardheld.

Toepasselijker is de oplossing voor de afwezigheid van zijn armen. Zijn protheses kunnen namelijk op elk moment worden omgeruild voor twee korte zwaarden, waarmee je een verscheidenheid aan combo's kan uitvoeren.

Later in het spel zal het ook mogelijk zijn om gewone zwaarden te gebruiken, die ieder weer zijn voorzien van verschillende aanvallen en een uniek effect op jouw statistieken hebben.

Verder heb je nog jouw kleine androgene sidekick Dororo (naar wie de game in Japan is vernoemd) die je verschillende opdrachten kan laten uitvoeren, zoals het helpen met vechten en opsporen van items. Deze Dororo zal soms ook speelbaar zijn.

PROBLEMEN

De belangrijkste factor voor het sterker maken van Hyakkimaru is natuurlijk het verhogen van de standaard statistieken zoals health, kracht, uithoudingsvermogen en snelheid, om er maar een paar te noemen. Iets dat gelijktijdig gebeurt met het terugvinden van jouw begeerde lichaamsdelen.

Dit is overigens niet het enige gebied waarop Sega probeert een beetje diepgang in de game te brengen.

Door het vinden van special scrolls kun je spirit-aanvallen uitvoeren, die zoals altijd gekoppeld zijn aan een meter die zich vult door vijanden te verslaan.

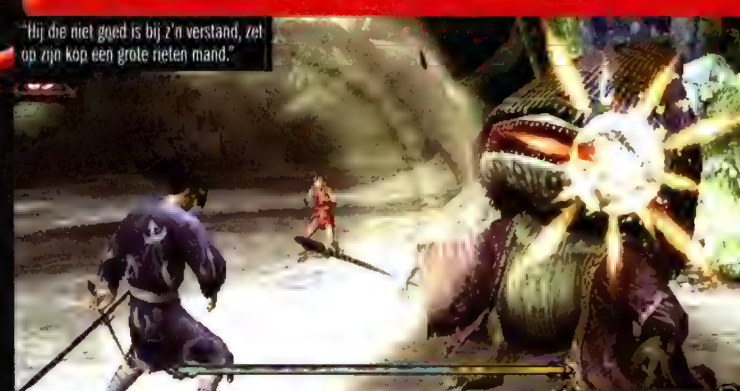
Dit klinkt allemaal natuurlijk niet zo heel origineel maar toch maak ik me geen zorgen om de gameplay, want als het op spectaculaire en goed speelbare actie aankomt, heeft Sega ondertussen wel mijn vertrouwen verdiend.

Wat nog wel eens een probleem zou kunnen worden in de uiteindelijke versie is de cameravoering (hoe kan het ook anders). Zeker met de kennis dat de Japanse versie al uit is en cameraproblemen niet zo makkelijk te verhelpen zijn, lijkt mij de kans dat dit nog opgelost gaat worden niet al te groot. Maar laten we de insteek vooral niet te negatief maken want ondanks de soms storende camera liet de preview-versie toch een goede indruk achter.



"Sterke man die vrienden lang wil laten leven, moet hem of haar geen schouderklopjes geven."

> "ONZE STOERE SAMURAI IS UITGERUST MET MEER SNUFJES EN KUNSTMATIGE ONDERDELEN DAN INSPECTOR GAGDET."



"Hij die niet goed is bij z'n verstand, zet op zijn kop een grote rieten mand."

+ Heel wreed verhaal. De stijl en het verhaal raken de juiste snaar.

− Camera kent nog de nodige problemen. Grafisch niets bijzonders.


JE 'LICENSE TO KILL' BEN JE KWIJT ...
HET VERLANGEN NIET
JE BENT OPGELEID ALS MI6-AGENT, MAAR JE BENT ERUIT GETRAPT VANWEGE JE ROEKELOOSHEID EN JE GEWELDDADIGHEID. NU BEN JE EEN 'ROGUE AGENT', EEN FOUTE EX-AGENT DIE HANDIG GEBRUIK MAAKT VAN ZIJN GESPECIALISEERDE OPLEIDING. MET EEN ARSENAAL VAN MEER DAN 100 WAPENCOMBINATIES SCHIET JE JE EEN WEG NAAR DE TOP VAN DE ONDERWERELD. OF JE NU SOLO, MULTIPLAYER OP EEN GEDEELD SCHERM OF ONLINE SPEELT, JE WRAAKOEFENING BEGINT OP WWW.EAGAMES.NL GOLDENEYEROGUEAGENT
GOLDENEYE
ROGUE AGENT
12+
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
EA GAMES
Challenge Everything

VOOR NIEUW



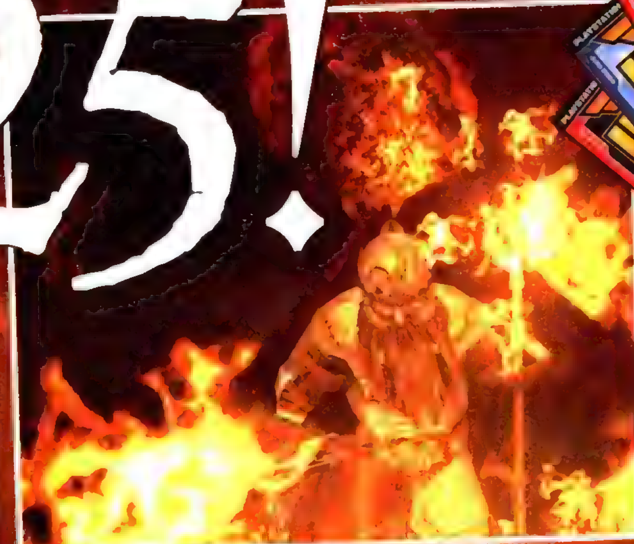
WINKELWAARDE
XBOX/PS2/NGC € 59,99
GBA € 49,99

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR

E ABONNEES



VOOR SLECHTS €25!



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

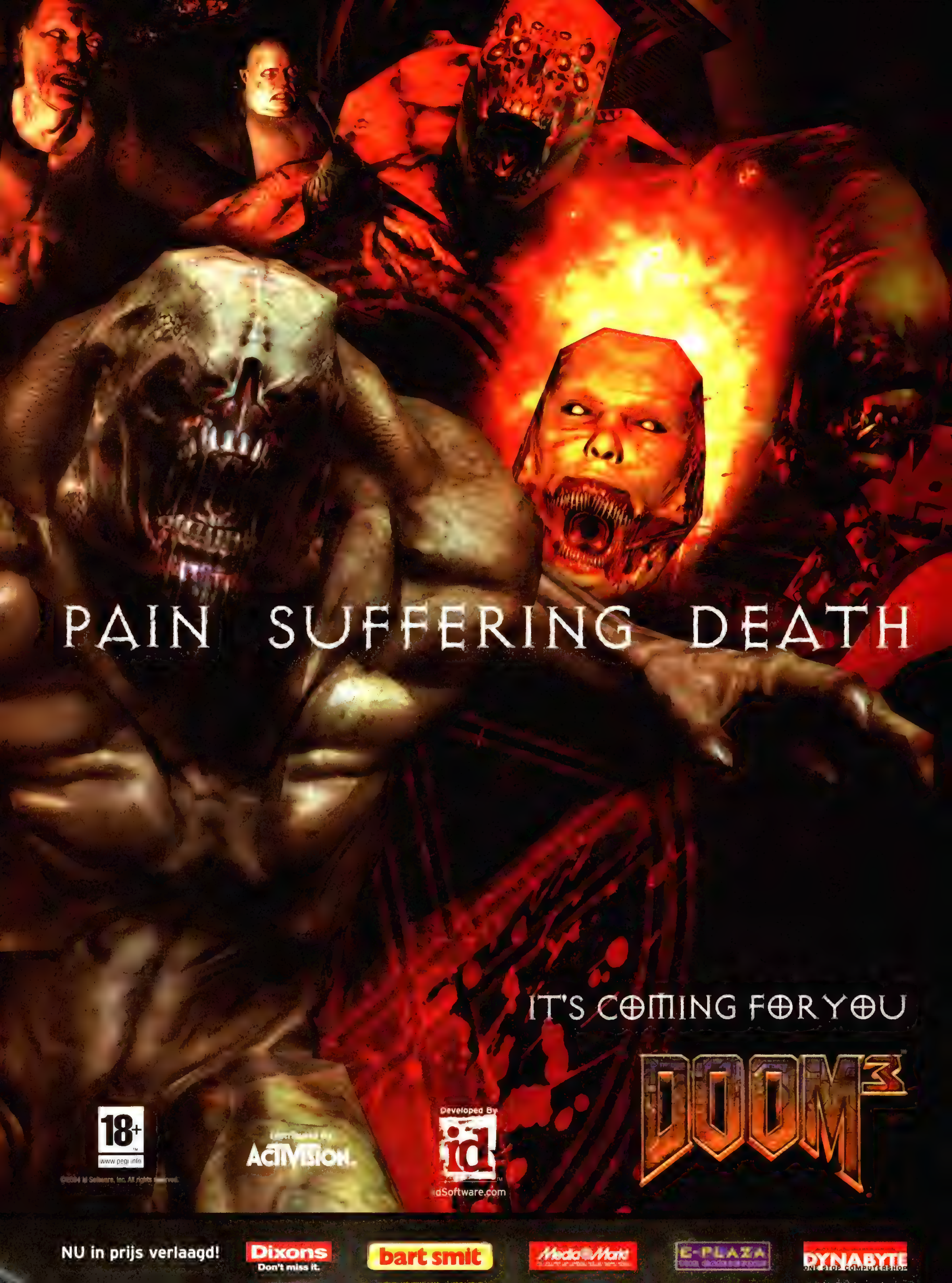
Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwe games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.



Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.

Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR


PAIN SUFFERING DEATH
IT'S COMING FOR YOU
DOOM 3
18+
www.pegi.info
ACTIVISION
Developed By
id
idSoftware.com
NU in prijs verlaagd!
Dixons
Don't miss it.
bart smit
Media Markt
E-PLAZA
DYNABYTE
ONE STOP COMPUTERSHOP

DONKEY KONG
JUNGLE BEAT

Uitgetrommeld met Donkey Konga? Dan kun je van de bongo-controller in een handomdraai een kekke plantenbak maken. Of nee, bewaar 'm even; er komt namelijk in februari een best wel bijzonder platformspel aangeslingerd dat je al trommelend op de bongo's moet besturen.



Een optimale spelervaring stroomt als een rivier. Handelingen vloeien logisch in elkaar over, tijdsbesef en alledaagse problemen verdwijnen uit je hoofd, je voeten komen van de aarde.
Als speler raak je in een toestand die door de hoogleraar psychologie Mihaly Czikzentmihalyi 'flow' is genoemd. Het is een toestand die je kunt herkennen in de atleet die een topprestatie levert of een gitarist die helemaal opgaat in zijn solo. Je ziet het ook bij spelers die Donkey Kong Jungle Beat spelen.

FLITSEND VUISTENWERK

Je slaat op de rechter bongo om Donkey naar rechts te laten rennen, mept op de linker voor een beweging naar links of slaat op beide om je aap te laten springen. Als je in je handen klapt, vertaalt de klapsensor op je bongocontroller dit naar flitsend vuistenwerk van Donkey, zo flitsend dat er een soort lichtgolven uit zijn handen schieten waarmee je objecten in je omgeving kunt activeren of manipuleren.
Nabije paddestoelen schieten bijvoorbeeld uit de grond om platformen te vormen of bloemetjes veranderen in een bruggetje. Natuurlijk kun je de vuisten van Donkey ook gewoon gebruiken om lastige beesten uit de weg te beuken.



Apen houden van vlooien maar dit is niet lekker meer. Dit zijn de agressieve flik-vlooien.



Ik ben zo a-muzikaal. Ik heb een keyboard met voorkeurstoetsen.

> "EIGENLIJK IS HET BEST JAMMER DAT DE DONKEY KONG-LICENTIE VOOR DEZE GAME IS GEBRUIKT."

\+ Trommelend gamen is leuk en door de uitgekiende levelontwerpen ga je er helemaal in op.

− Hoe lang blijft dit boeien? Zal de game niet snel in herhalingen vallen? Is de game wel groot genoeg?

COMBOMETER

Ondanks de 3D-vormgeving hups je met je aap door de levels als in een 2D-platformer, meestal van links naar rechts of van beneden naar boven, zoals in de Donkey Kong Country-serie.
De levelontwerpen nodigen uit om er in een lange, doorgaande lijn van bewegingen doorheen te rennen, springen en slingeren. Je hopt bijvoorbeeld tegen een muur aan de rechterkant, slaat op het moment dat je de muur raakt op beide bongo's om je af te zetten naar de linker muur, je springt vanaf die muur weer naar rechts, je klampt je vast aan de steel van een grote paardebloem die naar rechts doorbuigt onder je gewicht, slaat wisselend links en rechts om kracht op te bouwen, waarna je jezelf naar de liaan aan de linkerkant lanceert.
Zolang je in deze flow blijft spelen, loopt de combometer op en dat geeft je extra kracht om je tegenstanders gemakkelijker te kunnen pletten.
Je voornaamste tegenstanders zijn dit keer geen Kremlings of andere reptielen maar soortgenoten van Donkey Kong en in mindere mate ook een beetje van jou en mij: grote harige gorilla's met gemene koppen en fonkelend rode ogen.
De eerste versla je in een soort eindbaasgevecht, waarbij je moet klappen om zijn vuisten te ontwijken en je vervolgens als een gek op de bongo's moet roffelen om zijn lelijke smoelwerk aan gort te beuken. Om het warm van te krijgen.

BEESTACHTIGE VRIENDEN

De tot nu toe geopenbaarde levels omvatten onder andere verschillende jungles en bossen, een lavagrot met vallende stenen en een sneeuwlandschap, alles aantrekkelijk in beeld gebracht met toffe details en speciale effecten.



In gevecht met Tokkie Kong.

De levels die ik speelde bleven van begin tot einde leuk, meer dan leuk zelfs, het is echt een uitdaging om je - op zich beperkte - mogelijkheden steeds weer op nieuwe manieren te gebruiken en al trommelend de creatief opgezette hindernissen te overwinnen. Hierbij moet je soms ook vertrouwen op de hulp van beestachtige vrienden. Je kunt bijvoorbeeld de staart van een vogel vastgrijpen om hiermee omhoog te vliegen of plaats te nemen op de rug van een rennende ram.

MEER

Eigenlijk is het best jammer dat de Donkey Kong-licentie voor deze game is gebruikt; een ander, geheel nieuw hoofdpersonage, had de vernieuwende aspecten van deze game beter kunnen communiceren. Door die apenkop zullen veel mensen deze game toch al snel afdoen als "het zoveelste platformspel met Donkey Kong."
Dat het meer is dan dat zal je ondertussen duidelijk zijn. Hoevéél meer lees je volgende maand in de review.





Hé, je vergeet je briefje.



Nu begrijp ik dat het woord 'abattoir' uit het Latijn komt.

SHADOW OF ROME

Een hack & slash game uit Japan die zich afspeelt in het oude Rome? Dat moet haast wel de nodige cultuurproblemen opleveren. Of heeft Capcom zijn huiswerk goed gedaan?

Ik heb San Andreas nog niet helemaal uitgespeeld, ik zit midden in een campaign in Rome: Total War, ik ben net begonnen met Half-Life 2 en Halo 2 en mijn 'vrienden' op Xbox Live eisen van me dat ik Pro Evo 4 kom spelen. Het wordt me gewoon te veel. Ik heb last van stress. Al deze vette games moeten nog gespeeld worden en ik weet niet waar ik moet beginnen.

Het wordt tijd voor een beetje ontspanning en wat ontspant beter dan een kopje kersenthee en een goed spel. Shadow of Rome bijvoorbeeld, een spel waarvan ik hevig gecharmeerd ben sinds de afgelopen E3, en dat deze week zomaar als een volkomen verrassing door mijn brievenbus kwam vallen. Een kerstcadeautje van Capcom dat deze game speciaal ontwikkeld heeft voor de westerse markt.

OOK GIJ, CAPCOM?

Shadow of Rome vertelt een boeiend verhaal. Julius Ceasar wordt vermoord en de senaat heeft een zondebok aangewezen. De oude vader van Agrippa wordt als schuldige aangewezen en ter dood veroordeeld. Agrippa zelf is op dat moment bezig de Germanen te leren wat de ware betekenis van Pax Romana is en moet zijn strafexpeditie staken om zijn vader te redden en het complot van de moord op Caesar te ontrafelen.

Je speelt het spel echter niet alleen met de stoere ex-gladiator en centurion. Het neefje van Ceasar, Octavianus, gelooft ook niet in het verhaal van de senaat en gaat op onderzoek uit. De twee verhalen wisselen elkaar af en komen uiteindelijk op een intelligente manier samen.

De manier waarop dat gebeurt, is aangrijpend en omdat het verhaal zo mooi verteld wordt, voelt het spel aan als een goede film met een heleboel afwisseling. Overigens komt die afwisseling vooral door het verschil in karakter van onze twee helden.

RARE JONGENS...

De levels van de stoere Agrippa bestaan uit spectaculaire gladiatoren gevechten en heldhaftige veldslagen tussen barbaren en Romeinse troepen. De levels van de intellectuele Octavianus vragen meer van je linker hersenhelft en bestaan uit puzzels en stealth actie.

Op het eerste gezicht lijken deze twee gameplay onderdelen niet met elkaar te verenigen maar omdat het verhaal zo sterk is en het zo goed wordt verteld, is het niet moeilijk om je te verplaatsen in de sandalen van deze twee helden.

Maar Shadow of Rome heeft nog meer goede kanten; de speelbaarheid bijvoorbeeld. Deze game voelt zo goed aan dat het verslavend is. De wapens en de moves van Agrippa zijn briljant. Hij kan hakken en beuken en gooien met bijlen en zwaarden. Hij kan een tweede wapen zoals een schild of een boog vasthouden en alle wapens hebben hun sterke en zwakke punten. Er zijn kleine snelle zwaarden en er zijn extreem grote en lompe knuppels en andere hakinstrumenten.

Het is mogelijk om tegenstanders tot in de goorste details in mootjes te hakken en als je wapens stuk zijn, blijkt Agrippa ook nog een heel scala aan hand to hand moves te bezitten.



"Avé Ceasar! Zal ik deze man sparen of niet?"

> "TEGENSTANDERS SMEKEN SOMS OM GENADE VOORDAT JE HUN KOP ERAF HAKT."

+ Goede afwisseling tussen combat, stealth en puzzelen.

− Niet spelen als je net gegeten hebt.

BLOED!

Ik heb het spel nu een hele middag zitten spelen en de mooiste momenten vonden plaats in de arena. Nadat je een enorme gladiator een flink pak slaag hebt gegeven, kun je het publiek opjutten. Door op twee knoppen te drukken, kijk je naar het publiek en vraag je om applaus. Afhankelijk van je resultaten gaat het publiek helemaal uit zijn dak, schreeuwt je naam en gooit met bloemen en wapentuig waarmee je de tegenstander moet afmaken.

Shadow of Rome is ook een bloederig spel. Tegenstanders smeken soms om genade voordat je hun kop eraf hakt. Je kunt een barbaar zijn ledematen afhakken en vervolgens een arm of een been oppakken en zijn hersens ermee inslaan. Deze momenten zijn schaars maar ze komen altijd op tijd, namelijk als beloning na een zware strijd. We hebben hopelijk snel de review voor je want ik kan niet wachten om deze game uit te spelen. Zo! Nu weer terug aan het werk.

BLINX 2

De tijdreizende kat Blinx is binnenkort toe aan zijn tweede leven. Tijd om de verbeteringen en vernieuwingen eens haar(bal)fijn op een rijtje te zetten.

Blinx had de game moeten worden die de Japanse gamer zou verleiden tot de aanschaf van een Xbox. In Japan zijn katten namelijk erg hot (en dan hebben we het niet over de Japanse keuken), en men hoopte met een dope kattengame hierop in te kunnen spelen.

Helaas, het mocht niet baten. Blinx viel tussen wal en schip, de pers was verdeeld en commercieel succes bleef uit.

Toch komt er een vervolg aan, een tweede deel dat gelukkig laat zien dat de makers de kritiek hebben opgepikt en met hernieuwde passie met Masters Of Time & Space aan de gang zijn gegaan.

TIJDKRISTALLEN

Om te beginnen voelt de gameplay veel lekkerder aan en dat is vooral te danken aan een betere cameravoering. Daarnaast zijn de levels meer open en word je veel minder opgejaagd, waardoor je je een stuk vrijer voelt.

Het verbeterde time-crystal systeem zorgt ervoor dat je geen kristallen vergooit. Je kunt de verschillende time-powers (pauzeren, achteruitspoelen, opnemen etc.) dus veel meer uitbuiten.

De levels liggen bezaaid met puzzels, platformpjes en powerups. Je hoeft overigens niet alle puzzels te doen om het level te halen, maar doe je dat wel dan verzamel je meer tijdkristallen voor later, handig bijvoorbeeld voor confrontaties met levelbosses.

VARKENTJE WASSEN

Nieuw is dat deze keer een deel van de gameplay belicht wordt vanuit de kant van de baddies: de varkens van de Tom Tom Gang. In plaats van de hectische platformactie met poezenbeest Blinx, is dit meer een soort cartoony-versie van Metal Gear Solid.

Als sluipend varken kom je obstakels tegen als camera's, laserstralen, patrouillerende guards, gesloten deuren enzovoort. Gelukkig kun je je vijanden laten verdwijnen met behulp van Black Hole granaten of switchen naar first-person view en je PIG-38 handgun of slinger gebruiken. Met genoeg powers, kun je zelfs 'warpen' tussen delen van de levels en zo zwaarbewaakte gebieden omzeilen.

Ben je door je powers heen dan is het sluipen, klimmen, hangen aan richels en stilletjes uitschakelen geblazen. Andere oplossingen zijn het droppen van bananenschillen (beetje flauw), time-grenades die de tijd tijdelijk stilzetten en het plaatsen van robots die de guards moeten afleiden.

In eerste instantie voelt deze zwijnerij een beetje geforceerd aan maar na een paar keer opnieuw gestart te zijn en verschillende 'pig-technieken' te hebben toegepast, begon ik meer sympathie op te brengen voor de biggen-gameplay.

CO-OP

Volledig nieuw is co-op gameplay, waarbij je met twee Blinxen op stap mag. De tweede speler kan dan naar eigen smaak zijn diertje ontwerpen. Met twee spelers wordt de gameplay meteen aanzienlijk lastiger: meer puzzels, meer vijanden en sterkere levelbosses vereisen dat beide Blinxen goed samenwerken.

In de uiteindelijke versie mag je zelfs met vier katten je nagels scherpen om het in de Four-player Battle mode tegen drie andere spelers op te nemen.



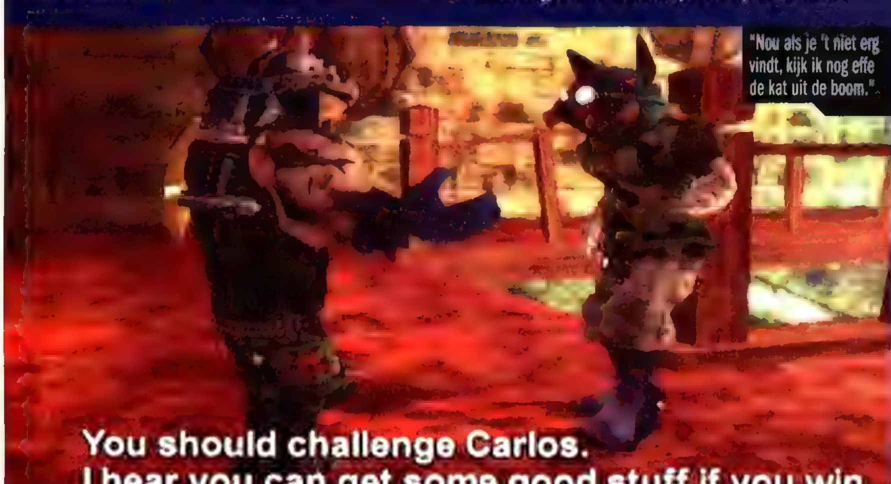
"BLINX VERDIENT GEZIEN DE GAMEPLAY IN DIT STADIUM, ZEKER EEN TWEEDE KANS."



"Als je op dit plaatje wat wilt zien, moet je kattenogen hebben."



"Inleveren die katjesdrop. En snel een beetje, wij zijn niet voor de poes!"



"Nou als je 't niet erg vindt, kijk ik nog effe de kat uit de boom."

\+ Verbetert haar voorganger op alle punten én de co-op gameplay.

− Blinx 2 komt misschien wel op een totaal verkeerd moment.

ONHANDIG

Blinx verdient gezien de gameplay in dit stadium, zeker een tweede kans maar tegelijkertijd wordt die kans door Microsoft wellicht meteen al verneukt. Wie brengt de game nu eind december uit, terwijl iedereen zijn Sint en Kerst-inkopen net heeft gedaan? Dat is op zijn zachtst gezegd onhandig. Na Sudeki, Fable, Prince of Persia: Warrior Within, Ghost Recon 2 en natuurlijk Halo 2 voelt Blinx 2 op voorhand sowieso al een beetje als mosterd na de maaltijd. Ongeacht of het straks een kat in de zak of kat in het bakkie wordt. Miauw.

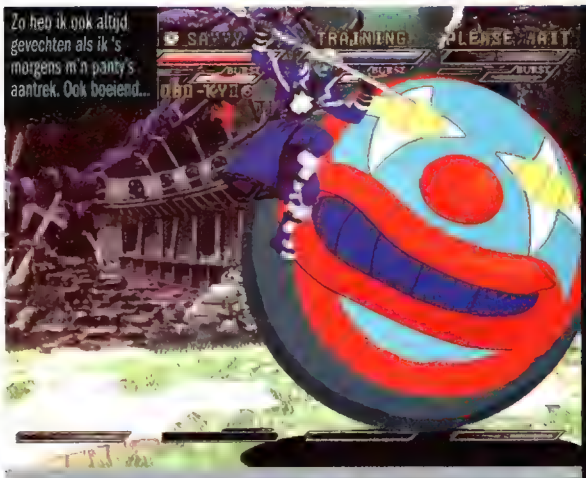
PLAYSTATION 2 / XBOX

ARC SYSTEM WORKS • SAMMY STUDIOS • ATARI • TEL. 040-2393580 • WWW.SAMMYSTUDIOS.COM

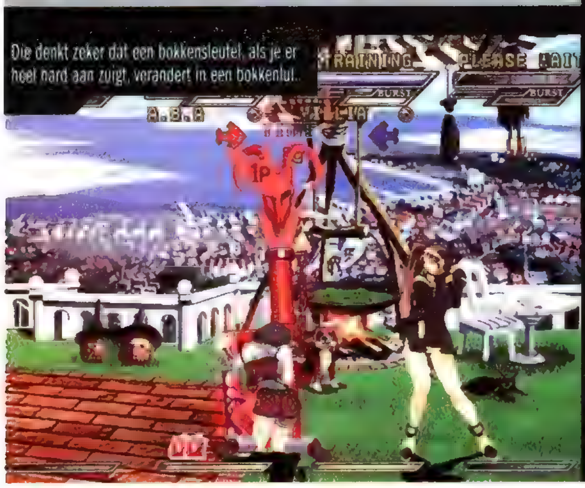
VERWACHT: NNB

STEVEN

GUILTY GEAR ISUKA



Zo heb ik ook altijd gevechten als ik 's morgens m'n panty's aantrek. Ook boeiend...



Die denkt zeker dat een bokkensleutel, als je er hoel hard aan zuigt, verandert in een bokkenlul.

Ook al blijven 2D games bij een selecte groep populair, er is één genre bij uitstek waarbinnen de sprites nog echt leven... de fightinggames.

Dat 2D nog leeft, komt natuurlijk niet alleen door de nasleep van de populariteit van Street Fighter II. Het tempo en de dynamiek van een tweedimensionale videogame passen nu eenmaal erg goed bij de hectische actie die een fightinggame hoort te bieden. Vandaar dat er – met name in Japan – nog regelmatig nieuwe 2D vechtspellen verschijnen.
Maar het zijn niet alleen Capcom en SNK die hier hun bijdrage aan leveren. In 1998 verscheen namelijk het eerste deel van de Guilty Gear reeks voor de PlayStation, en sindsdien heeft deze serie bewezen niet onder te doen voor grote namen als King of Fighters en Capcom vs. SNK.
En binnenkort gaan we weer verwend worden met een nieuw deel, voor zowel PS2 als Xbox.

BRILJANT

Cel-shaded graphics kunnen natuurlijk schitterend zijn maar als het op een cartoony look aankomt zijn sprites nog altijd koning. En laat het maar aan die Japanners over om hier optimaal gebruik van te maken.
Wie ooit al een eerder deel uit deze serie heeft gespeeld weet waar ik het over heb. Het characterdesign van de Guilty Gear reeks is namelijk briljant. Iedereen met ook maar een beetje voorliefde voor animé zal beginnen te watertanden als ze het aanwezige rooster van vechters zien.
Wel werd duidelijk uit de preview-versie die ik speelde dat voor dit deel grotendeels oude bekenden zijn opgetrommeld. Maar goed, aangezien elke fightinggame franchise zich schuldig maakt aan deze vorm van herkauwen, is het ze vergeven.
Het zijn gelukkig ook allemaal hele vette personages dus je zal mij niet horen klagen. Dit is een van de weinige games binnen dit genre waarbij ik moeite heb iemand uit te kiezen om mee te spelen, want bijna alle vechters spreken mij aan.

PIJNIJK

Hoe lastig het ook is om je te onderscheiden binnen dit genre, toch waagt Guilty Gear een poging met behulp van een aantal subtiele afwijkende gameplay elementen.
Zo moet je zelf je personage omdraaien als je met je rug naar je vijand komt te staan en kan je één stap in de diepte doen (en weer terug natuurlijk) om een aanval te ontwijken.
Nieuw in Isuka is de mogelijkheid om met z'n vieren tegelijk te vechten, iets dat met name op de Xbox interessant zal zijn, aangezien je daar geen multitap voor nodig hebt.
De PS2-versie onderscheidt zich op nog een vlak van de Xbox-versie en wel in negatieve zin. De mogelijkheid om via Xbox Live kapot te worden getrapt door Japanners maakt de afwezigheid van een online mode op de PS2 namelijk extra duidelijk en pijnlijk.

GAMECUBE

VERWACHT: 2005

JURJEN

MARIO POWER TENNIS



"Hahahah, hiermee kan ik zelfs Nederlands beste tennisser Sjeng verSchalken.



Ach die Mario weet niks van tennis. Hij denkt vast dat een 'tie break' een type auto is.

Voor de N64 maakte Camelot twee bovengemiddeld sterke sportspellen in het Mario-universum. Kort na de release van de GameCube werd aangekondigd dat naast Mario Golf (zie PU 3 2004) ook Mario Tennis voor déze console zouden verschijnen.

Ik heb nog maar een uurtje met Mario Tennis mogen ballen maar ik ben er nu al enthousiast over.
Allereerst is het in Mario Power Tennis heel goed mogelijk om een realistisch potje tennis te spelen. Gewoon op een ondergrond van gravel of gras, met een uitgekiend slagsysteem dat je flink laat oefenen om de timing van je lobs, spins en smashes te perfectioneren. Mensen die de N64-versie hebben gespeeld weten dat deze basis prima in elkaar steekt.
Daarbij heeft Camelot van alles uit Mario's trucendoos getrokken om de game te onderscheiden van de voorganger. Niet alleen qua uiterlijk maar zeker ook qua spelmogelijkheden.

TRANSFORMEREN

Nieuw zijn de Power-moves. Elk figuurtje heeft er twee: een aanvallende en een verdedigende.
Als Mario zijn Power-meter heeft gevuld, kan hij zijn racket bijvoorbeeld transformeren in een reusachtige hamer om de bal vlammend mee over het net te beuken. Als Luigi aan de andere kant staat, absoluut niet in staat de bal op tijd te bereiken, dan kan hij zijn verdedigende Power-move gebruiken om zijn racket in een stofzuiger te veranderen en op die manier de bal naar zich toe zuigen voor een spectaculaire redding. Ja ja, onderschat 'm niet, die Luigi.

GROENE GRIEZELS

Om het allemaal nog doldwazer te maken vinden de rally's plaats op zogenaamde Gimmick Courts, banen met thema's als Wario's Factory en Luigi's Mansion.
In de eerste bestaat het tennisveld uit zes lopende banden, waarbij je de bal tegen de pijlen boven het net moet meppen om de richting waarin deze bewegen te veranderen.
In Luigi's Mansion vliegen spoken over de baan die je kunt raken om ze naar je tegenstander te sturen. Die groene griezels zijn knap irritant, ze vertragen je pas en verstoren je zicht.

COMPETITIEVE FUN

Mario Power Tennis biedt veel van de competitieve fun die ook spellen als Smash Bros en Mario Kart zo leuk maakt.
Aanvallen worden hard en spectaculair ingezet, terwijl de slimme speler handig gebruik maakt van verdedigende foefjes en omgevingsomstandigheden om de strijd te manipuleren.
Met veertien verschillende spelers, minstens zoveel banen, een hele hoop bijzonder maffe mini-spelletjes en – natuurlijk – de mogelijkheid met twee tot vier spelers tegelijk te ballen, belooft dit spel meer dan de moeite waard te worden.

GAME REPUBLIC • SCEI • COLUMBIA TRISTAR • TEL. [illegible] • [illegible]

STEVEN — VERWACHT: 2005

GENJI

Daar is ie dan, het langverwachte eerste spel van Game Republic. Dit nieuwe bedrijf is opgericht door niemand minder dan Yoshiki Okamoto, voorheen een van Capcom's belangrijkste producers.

Ik val jullie niet zonder reden weer eens lastig met een Japanse naam want er valt wel het een en ander te vertellen over meneer Okamoto. Hij is namelijk sinds 1983 verantwoordelijk geweest voor een indrukwekkende hoeveelheid grote Capcom successen. Van klassiekers als 1942 en Time Pilot tot bekendere grootheden als de Street Fighter en Resident Evil series.
Vorig jaar stapte hij echter op en richtte van z'n spaargeld zijn eigen studio op, waar hij op een unieke manier te werk gaat. Zo is er geen sales en PR afdeling, en krijgt iedere medewerker de kans om aandelen in het bedrijf te kopen. Hij wil zelfs niet eens als president werkzaam zijn maar zich gewoon lekker met de games bezig houden. Een opmerkelijke houding als je bedenkt welke bedragen tegenwoordig gemoeid zijn met de ontwikkeling van een game!

BETOVEREND

Gelukkig is Okamoto niet alleen een opmerkelijke vent, hij weet ook nog eens van wanten als het op spelletjes aankomt. Niet geheel verwonderlijk dus dat tijdens mijn recente bezoek aan de Tokyo Game Show mijn oog al snel op de mooi ingerichte Genji stand viel. Natuurlijk spreekt de Japanse setting mij sowieso erg aan, evenals de stoere Samurai's die op elkaar inhakken. Maar het is meer dan dat... iets dat moeilijk is uit te leggen.
De levels zijn niet alleen grafisch indrukwekkend, ze ademen een soort sprookjesachtige sfeer uit. Zo heb je locaties waar een betoverende laag mist hangt, terwijl een ander level juist tot leven komt door het subtiele maanlicht.
Dat ken je toch wel dat gevoel? Dat je perse het volgende level wilt halen, omdat je niet kan wachten om te zien wat voor moois je daar aantreft. Dat had ik ook met Genji. Ik was steeds benieuwd om te zien wat er in het volgende level op mij wachtte.

DIEP

Ook de actie voelde soepel aan en gaf een hint van hoe deze vorm gaat krijgen. Los van alle verschillende combo's, waarbij iedere rake klap een soort korte pauze oplevert, zijn er behoorlijk wat voorwerpen te vinden tijdens je reis door een omgeving. Zo brengt ieder nieuw wapen andere aanvallen met zich mee en kan je flink sleutelen aan je character.
De Japanse tekst zorgde ervoor dat ik niet alles kon volgen maar het lijkt allemaal behoorlijk diep te zijn uitgewerkt. Ook wordt je personage sterker op verschillende gebieden door het verslaan van vijanden.
De held Yoshitsune, een historische generaal uit de Japanse geschiedenis, en de grote monnik Benkei gaan ergens in 2005 op avontuur... en ik ga absoluut met ze mee!



Vlak voor hij op moest, zette de Elvis-imitator altijd de fietsstandaards van z'n jas uit en zonderde hij zich even a



Zo'n broek had The Hulk moeten hebben!

BITS STUDIOS • SCI • ATOLLSOFT• TEL: 0318-505464 • WWW.SCI.CO.UK — XBOX / PLAYSTATION 2

BORIS — VERWACHT: 2005

CONSTANTINE

Demonen, mysteriën en een raadselachtige zelfmoord die moet worden opgelost. Als dat geen ingrediënten zijn voor een goed spel dan weet ik het ook niet meer.

John Constantine is een man met een occulte gave. Hij kan demonen uitdrijven, magische spreuken uitvoeren, monsters vernietigen met occulte wapens en het belangrijkste van alles; hij kan heen en weer reizen tussen de hel en het bestaan op aarde.
Dat is erg handig als je op zoek bent naar demonen of magische objecten die toevallig te vinden zijn in het hiernamaals of als je gewoon even op bezoek wilt gaan bij de duivel zelf. Want zoals John Consantine graag zegt: "in de hel word je altijd warm ontvangen".

HELLBLAZER

John is een echte Engelsman die dus de slechte gewoonte heeft om te veel te roken en te drinken. Hij liet zijn gezicht voor het eerst zien in de Hellblazer comics die jarenlang erg goed verkochten in de Amerikaanse striphandels. Onlangs werd er een film gemaakt die gebaseerd is op Hellblazer en de avonturen van Constantine waarin Keanu Reeves de hoofdrol voor zijn rekening neemt.
Naar aanleiding van die film is ook deze game gemaakt en ik denk dat halverwege dit hele circus het oorspronkelijke idee van Hellblazer een beetje in de verdrukking is gekomen.
In de eerste plaats is de karakteristieke Engelsman plotseling een politiek correcte Amerikaan geworden en z'n avonturen zijn ook niet meer zo rauw en bloederig als in de comic.
De game lijkt een dertien in een dozijn spel te worden waar nou niet bepaald de vonken vanaf spatten. Het is het soort spel waarbij de hoofdpersoon door blijft rennen als hij tegen een muur staat. Hij blijft wel op dezelfde plaats maar zijn animatie stopt niet, tenminste niet snel genoeg. Wellicht dat op dit gebied nog het een en ander verbeterd wordt maar ik vrees 't ergste.
De game bestaat verder uit het knallen op demonen en het oplossen van puzzels die allemaal draaien om het reizen tussen de hel en Aarde.

DE HEL

In Constantine is de hel een aangepaste vorm van de werkelijkheid, alleen met meer vuur en ellende. Kom je ergens niet door in de hel dan is de kans groot dat je terug moet naar het aardse om een taak te vervullen die weer zijn gevolgen heeft in de hel. Beetje zoals in de eerste Soul Reaver maar dan veel simpeler.
Door het eentonige geknal en de eenvoudige puzzeltjes slaagde dit spel er niet in om een goede indruk bij mij achter te laten. Het lijkt erop dat we deze occulte actie game kunnen plaatsen bij de inmiddels indrukwekkende reeks van matige games die het moeten hebben van een dure filmlicentie. Het is altijd hetzelfde liedje maar blijkbaar loont het nog altijd de moeite om deze formule te hanteren.



"Nou meneer de Cock. Ik denk dat ik de dader wel heb geïdentificeerd."



"Zo Fledder, ik weet dat je hogerop wil maar of dit nu de manier is..."

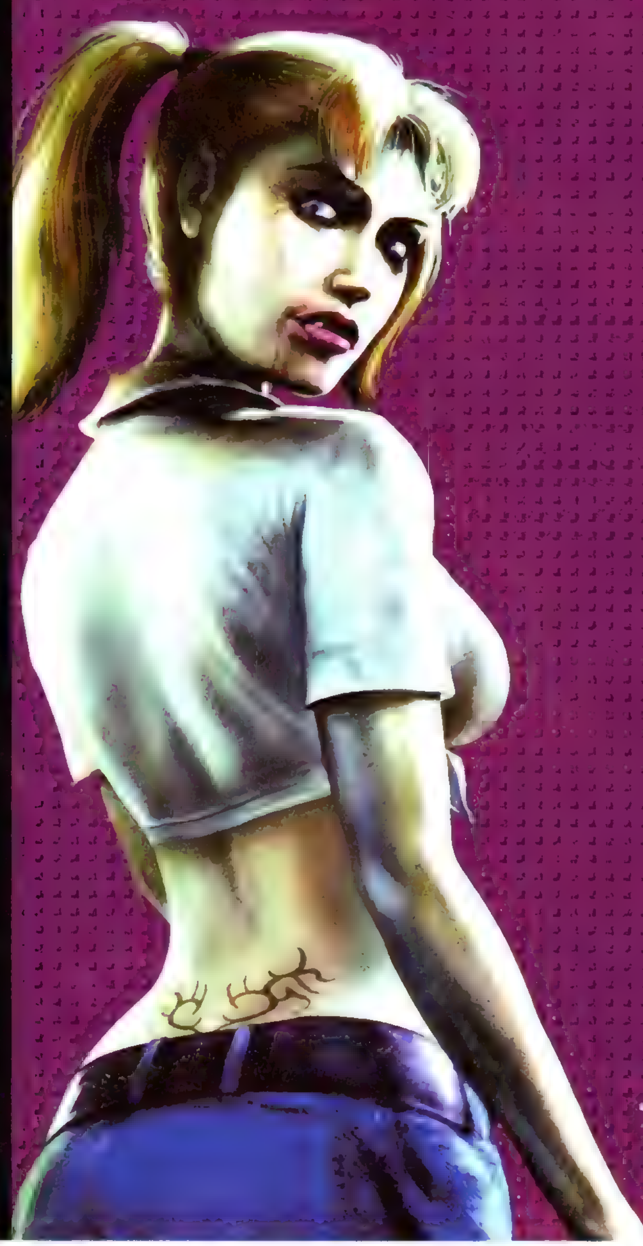

www.sleep-tomorrow.com/K500
sleep tomorrow
3D games • MP3 muziek • MPEG4 video • Digitale foto's & video
Sony Ericsson
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
00:15
MENU
4x DIGITAL ZOOM
VGA 4.1mm 1:2.8
QuickShare
Inclusief Tom Clancy's Splinter Cell®
Pandora Tomorrow game level in 3D.
© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment.
Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Pandora Tomorrow and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries
5 vrienden, 5 dagen, 5 landen
Ga naar www.sleep-tomorrow.com
en win een reis die je niet snel zult vergeten!*
*De wedstrijd eindigt op 19 december 2004. Kijk voor de wedstrijdvoorwaarden op de website.
Sony Ericsson
De nieuwe K500i met QuickShare™
The easy way to share pictures

REVIEWS

Hoewel het op het moment van schrijven nog niet eens december is, lijkt de lawine aan topgames alweer bijna tot stilstand gekomen. Natuurlijk hebben we in dit nummer nog een aantal zeer fraaie en grote titels voor jullie maar het lijkt of de periode waarin de uitgevers met hun pronkstukken op tafel komen, zich steeds meer concentreert tot een periode van ongeveer één maand. Of dit slim is? Het lijkt me een aardige materie om in een van de komende nummers eens dieper op in te gaan.
Dit alles betekent niet dat de productie deze maand relaxter is verlopen. Tot op het allerlaatste moment was er bijvoorbeeld geen coverview, we hebben een extra boekje voor jullie gemaakt en... de server van VNU lag enige tijd plat. Gevolg, er kwamen geen mailtjes meer binnen.
Pas op dergelijke momenten besef je hoe afhankelijk we tegenwoordig zijn geworden van email bij het maken van ons blad. En als je dan urenlang geen elektronische post binnenkrijgt, zit je halsreikend uit te kijken naar het eerste de beste berichtje, hoe onnozel ook.

0-10	MAILTJES WAARDOOR JE PC NA HET OPENEN VASTLOOPT.
10-20	SEXSITES DIE EEN BERICHTJE TERUGSTUREN
20-30	ONGEVRAAGDE SPAM OVER VIAGRA EN PENIS ENLARGEMENTS
30-40	KETTINGBRIEVEN WAARIN JE MET LEVENSLANG ONGELUK BEDREIGD WORDT
40-50	JAN DIE EEN NIEUWE PLANNING STUURT IN PLAATS VAN TEKST
50-60	BERICHT VAN "THE CHAIRMAN VAN VNU" OVER EEN OF ANDERE BENOEMING IN DE VS
60-70	JAN MAILT EEN MOP OF BEELDGRAP
70-80	UITNODIGING VOOR EEN PERSREIS OF FEEST
80-90	COMPLIMENTEN VOOR DE MEEST RECENTE PU VAN WIE DAN OOK
90-100	STUKJES VAN SKATE

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM



98

GRAPHICS	10	REPLAY	8	GAMEPLAY	9

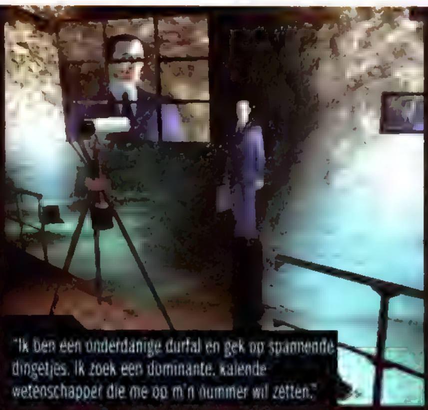
Half-Life 2 is voor mij zonder enige twijfel dé game van 2004! Valve heeft een meesterwerk afgeleverd waar andere ontwikkelaars slechts van kunnen dromen.

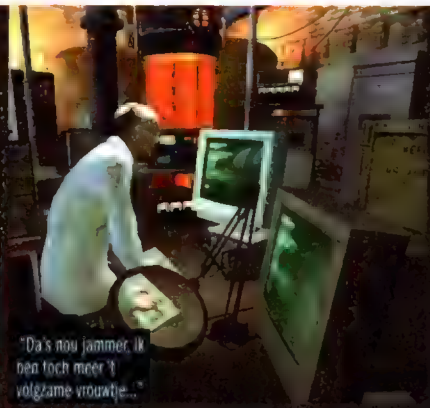


HALF-LIFE 2

EEN AANEENSCHAKELING VAN HOOGTEPUNTEN

VALVE • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.HALFLIFE2.COM


'Ik ben een onderdanige durfal en gek op spannende dingetjes. Ik zoek een dominante, kalende wetenschapper die me op m'n nummer wil zetten.'


'Da's nou jammer, ik ben toch meer 't volgzame vrouwtje...'


Die zijn niet langs een spiegelwand gelopen en een beetje misselijk van zichzelf geworden.

Een van de meeste gehypte games van 2004 was zonder twijfel Half-Life 2. Nooit eerder werd er zoveel van een spel verwacht en nooit eerder werden beloften zo overtuigend ingelost.

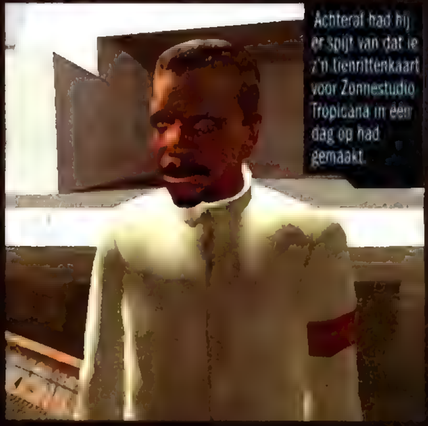
Overdreven gesteld staan Kale B en Lange Jan zo'n beetje lijnrecht tegenover elkaar in de PU. Boris de negatieveling en Jan de optimist. Waar Boris iets al snel 'gaar' of 'nep' vindt, belicht Jan toch eerder het positieve van de game.
Waar Boris al een tijd geleden (grotendeels) is uitgekeken op first-person shooters, draagt Jan het genre nog steeds een warm hart toe. De twee vonden elkaar in Half-Life 2, sloten elkaar in de armen en hieven het glas op Gordon Freeman's avonturen en de fenomenale Source engine van de tovenaars van Valve.

SFEER

Het was de afgelopen weken het gesprek van de dag. Boris, Gameking Ruben en ik (Jan) waren de eersten die HL 2 speelden (nog ruiterlijk laat aangezien een deel van de pers de game al in Seattle onder de vingers had). Het voordeel van het feit dat we de game zo laat kregen, is dat we hem rustig hebben kunnen uitspelen. Niet gehaast in een kantoor van een ontwikkelaar maar op ons gemakje thuis, desnoods tot vijf uur 's ochtends.
En bij elk weerzien (met de wallen onder onze ogen) ontaardde het gesprek in superlatieven over de ervaringen in HL 2. Over de fantastische sfeer, de perfecte techniek, de superieure implementatie van de physics, de hoogwaardige afwerking van geluid en graphics, de sublieme gameplay...

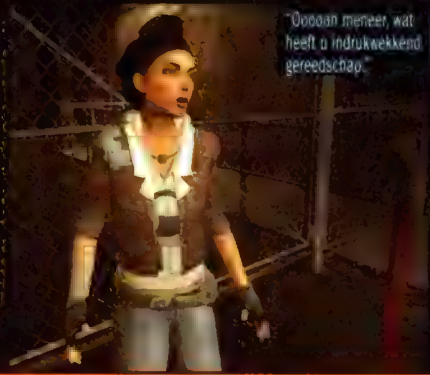
TREINTJE

Maar laat ik bij het begin beginnen. Letterlijk dan want het begin van het spel is meteen raak. Jij (als wetenschapper Gordon Freeman) zit in een treintje onderweg naar City 17. Het is een ode aan de originele HL, alleen duurt het treinritje - *thank god* - een stuk minder lang.
Bij aankomst voel je meteen die dreiging van het geheimzinnige totalitaire bewind dat huishoudt in de Oost-Europees aandoende stad. Als slachtvee worden angstige burgers - gehuld in uniforme werkkleding - door hekken geduwd en meegenomen naar ondervragingskamers. De toon is gezet.


Achteraf had hij er spijt van dat ie z'n tienrittenkaart voor Zonnestudio Tropicana in een dag op had gemaakt.


Als er geen airco inzit, kan ie zo weer terug naar de dealer.


Afluisteren is gewoon heel onbeleefd, en sowieso kun je het dan beter met een drinkglas doen.


'Oooooh meneer, wat heeft u indrukwekkend gereedschap.'

EVEN STEAM AFBLAZEN

Zoals de kenners inmiddels wel weten, wordt Half-Life gebundeld met de nieuwe STEAM service van Valve. STEAM moet ervoor zorgen dat de game beveiligd blijft, niet gekopieerd wordt, niet te vroeg gespeeld kan worden en cheat-vrij blijft. Leuk op papier maar in de praktijk blijkt dat STEAM een monster is dat meer nadelen dan voordelen oplevert.
Om te beginnen de installatie. Zelfs als je de game in de winkel gekocht hebt, moet je nog een aantal bestanden downloaden van STEAM. Dat betekent dat mensen zonder internetverbinding Half-Life 2 niet kunnen spelen.
Ik zelf probeerde de game te installeren op de dag dat het spel in de winkels lag en tot mijn grote ongenoegen bleken de STEAM servers volkomen overbelast. Ik heb drie uur lang moeten wachten voordat mijn STEAM files binnen waren en ik eindelijk Half-Life 2 kon spelen. Echt schandalig.
Maar het wordt erger. Iedere keer als ik mijn PC opstart, vraagt een groot STEAM billboard aan mij of ik Half-Life 2 wil kopen. Ik wil dat niet. Betaal ik godverdomme veel geld voor een spel om vervolgens naar reclame te moeten kijken? Het moet niet veel gekker worden.

BORIS

ALLES KLOPT

Het begin imponeert met name door de fantastische graphics. Fotorealistische omgevingen en dito personages zorgen ervoor dat je meteen in de game zit waarbij je ogenblikkelijk vergeet dat je een computerspelletje speelt.
Pratende billboards (iets dat we vooralsnog alleen zagen in science-fiction films) en voortdurend iedere volgende beveiligingcamera's zijn kleine details die de wereld overtuigend tot leven wekken.
En het is nog maar het topje van de ijsberg. Veel woorden wil ik er voor de rest niet aan spenderen maar geluid en graphics zijn van ongekend niveau. Praat met Alex (de dochter van een van de wetenschappers) en je hebt het idee alsof je met een mens van vlees en bloed praat, met ogen die je voortdurend volgen. Race met je hovercraft over het water en je ziet reflecties in het water waarvan je niet wist dat ze door een computer getoond konden worden. Schiet een kogel af op steen, hout, metaal, glas of aarde en het zal steeds een ander geluid geven. Afketsende kogels, omvallende vaten, de opzwepende muziek (die steeds perfect opduikt als signaal dat er iets speciaals staat te gebeuren en niet voortdurend als stoorzender fungeert)...alles klopt. HL 2 klopt tot in z'n vezels..

TECHNIEK

Eyecandy is leuk maar zonder gameplay heb je een pakketje schroot met een dun laagje chroom (Het Goede Doel, anyone?). Niet eerder stond techniek zo in dienst van de gameplay en Valve beheert haar eigen trukendoos met verve.
Afgezien van de revolutionaire facial animation

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW



Red de koning uit handen van de demonen!

Download de coolste games met t-zones

Might and Magic®



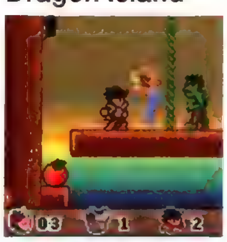
Erathia is verwoest door de oorlog tussen mensen en demonen. Red de koning uit de handen van de demonen met deze fantastische game.

3D Adventure 2



Ga met een heel arsenaal aan wapens de vijanden te lijf. Het is jouw taak om je een weg door de gevaarlijke levels te schieten en de bron van al het kwaad uit te schakelen.

Dragon Island



Klim in touwen, verzamel power-ups, ontwijk monsters en bereik Dragon Island om de oude draak te verslaan en de rust te herstellen in het koninkrijk.

Crash Nitro Kart



Een race over 12 circuits als een van de belangrijkste personages uit de Crash-saga. Ga de strijd aan met de tegenstanders en verpulver ze met allesvernietigende wapens!

Solitaire



In dit totaal verslavende kaartspel, met als setting een sprankelend casino, is het de bedoeling om zoveel mogelijk geld bij elkaar te gokken.

Strategy War



Bouw nieuwe pantserfabrieken of sterke verdedigingswerken. Benut je gevechtseenheden en oogstvoertuigen slim om je tegenstander te overwinnen.

Tetris® Cascade™



De all-time bestseller nu ook op je mobiel beschikbaar. Verslavend tot de laatste seconde en natuurlijk met de klassieke Tetris muziek!

Zoy's Rescue Mission



Zoy's kinderen zijn neergestort op een geheimzinnige en gevaarlijke planeet. Ga op pad om de kinderen te vinden en ze veilig naar huis te brengen.

Hoe download je een game:

1. Ga met je mobiele telefoon naar t-zones.
2. Klik op Downloads en vervolgens op Games.
3. Kies uit één van de tientallen Games!

Let op: niet alle games zijn beschikbaar voor alle type toestellen. Kijk op www.t-mobile.nl/games om te zien welke games voor jouw toestel beschikbaar zijn.

T · · Mobile · · ·

Kijk voor de actuele prijzen op www.t-mobile.nl



"ALS JE HALF-LIFE 2 NIET GAAT SPELEN, ZUL JE VOOR DE REST VAN JE LEVEN IETS FANTASTISCH GEMIST HEBBEN."

waardoor gesprekken met NPC's levensecht lijken, is er de verbeterde Havoc physics engine die fantastische gameplay oplevert.
Staan er guards op een steiger op je te schieten? Waarom ze neerknallen als je de palen onder de steigers vandaan kunt rammen met je voertuig? En die explosieve vaten zijn te leuk om niet kapot te schieten. Of je rolt een vat voor je uit, schiet 't in brand en net op het moment dat de alien met z'n tentakels het vaatje binnensleurt, explodeert de boel.
Ook sterfscènes zijn heerlijk, vooral bij heftige explosies wanneer zombies of de gasmaskerdragende creeps brandend door de lucht worden geslingerd. Nog leuker wordt het wanneer je de gravity gun krijgt en alles op kunt pakken wat je tegenkomt. Het is geen gimmick, het is het leukste wapen van de game. Rotsblokken, autowrakken, gasflessen, vaten, verwarmingselementen... alles kan je oppakken en naar de vijand schieten. Vooral de losse cirkelzagen vormen sadistisch fijne munitie voor de gravity gun.

PUZZELS

De physics spelen ook een rol bij de puzzels. Myst wordt het (natuurlijk) nooit maar er zitten wel degelijk vernuftige raadsels in Valve's spektakel. Als je eenmaal door hebt wat er van je verwacht wordt, is het appeltje-eitje maar de toepassing is knap.
Zo zul je bijvoorbeeld een complex vol moeten laten stromen met water om de overkant te bereiken. Maar niet voordat je eerst de planken voor een laadruimte wegschiet zodat tonnen vanwege hun drijfvermogen naar boven dobberen en zo een doorgang voor jou creëren om op de kant te klimmen.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Samen met de nieuwe Half-Life engine komt er een nieuwe Counter-Strike uit. Goed nieuws voor mij en iedereen die een paar jaar van zijn leven heeft doorgebracht met het spelen van een van de beste team based tactical shooters ooit gemaakt.
Ik heb Counter-Strike al zeker een jaar niet meer gespeeld. Ik was echt uitgekeken op de extreem simpele gameplay die zichzelf steeds herhaalde. Geef mij maar Joint Operations ofzo. Toch kon ik het niet laten om de nieuwe Counter-Strike even op te starten, en dat had ik niet moeten doen. Het spel is namelijk nog precies hetzelfde. Oké, de graphics zijn een stuk beter maar het is nog exact hetzelfde spel: rennen, knallen, dood, wachten en dat drie jaar lang of net zolang als je het volhoudt.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik wel wat vernieuwing had verwacht. Het is per slot van rekening 2004 en niet 1998.

BORIS

Tijdens shootouts duiken de physics eveneens op. Verschans je je achter planken dan zullen baddies proberen diezelfde planken weg te schieten zodat je geen beschutting meer hebt. En ook zij zullen tonnen met explosieve stuff naar jou toe smijten. Wat jij kan, kunnen zij ook.

FANTASTISCH GESCRIPT

Het grappige aan Half-life 2 is dat het – zoals zo veel first-person shooters – boordevol scripted events zit. Alleen... je hebt dat niet door. Het spel leidt je subliem van A naar B en geeft je het gevoel dat je het allemaal zelf doet.
Daarbij zijn heuveltjes die je wel ziet maar waar je niet over heen mag (Killzone) niet van de partij. Er zijn geen blinde muren, alleen maar echte muren of hoge muren. Gevechten met helikopters of die enorme mechanische robots op hoge poten, voelen als in een film. Je adem stokt en je voelt je hart kloppen in je keel.
HL 2 biedt dus geen Far Cry vrijheid maar de scripted events zijn zo overtuigend en subliem, daar kunnen veel ontwikkelaars nog wat van leren.



"It's half life Jim, but not as we know it."

IS HALF-LIFE 2 ECHT ZO GOED?

Je hebt Jan z'n review gelezen en nu vraag je jezelf af of hij gelijk heeft. Of Half-Life 2 inderdaad zo ongelofelijk goed is en of je inderdaad naar de winkel moet rennen om het spel aan te schaffen (als je dat al niet gedaan had).
Nou, ik ben het niet vaak met Jan eens maar ik geloof dat ik deze keer weinig te klagen heb over zijn tekst en zijn cijfer. Maar ik wil er wel wat aan toevoegen, namelijk het volgende.
Half-Life 2 doet iets met je. Het spel pakt je vast bij je strot en schudt je door elkaar. Ik bedoel het letterlijk. Ik heb ademloos naar het scherm zitten staren, luisterend of ik inderdaad hoorde wat ik dacht dat ik gehoord had. Een soort geritsel, geschuifel en dan ineens pats vanachter een omgevallen kast. Een facehugger springt naar mijn gezicht en ik schiet. Ik richt niet maar ik schiet. Hopend dat mijn trouwe shotgun het ding wel te pakken krijgt. Raak! In de hoek ligt het monster te bloeden en te stuiptrekken. Ik loop er naar toe en kijk ernaar. Vet! Dat voelt goed.
En zo ben ik al een paar dagen bezig met de avonturen van Gordon Freeman. Ik speel het spel op de zwaarste moeilijkheidsgraad en ik ben aan het genieten. Ik voel me een toerist in de wereld van Half-Life 2. Ik speel een avontuur dat me aangrijpt en me dag en nacht bezighoudt.
Als ik in bed lig dan denk ik aan die arme stakkers in City 17 die dag en nacht te maken hebben met onderdrukking en razzia's. Ik hoop dat ik tegen het einde van het spel terugkom in City 17 en dat ik wraak kan nemen. Dat ik de monsters kan laten bloeden, dat mijn naam het laatste is waar ze aan denken als ik ze door hun barbaarse koppen schiet. Jan heeft gelijk. Deze game is uitzonderlijk goed!

Onderdelen per voertuig zijn gelukkig niet on rail zodat je, ik zei het al, je echt dé man voelt wanneer je over het water scheert terwijl een complete fabriekschoorsteen naar beneden stort en jou op een haartje na mist. En zo stapelen de hoogtepunten zich op.

SPAARPOT PLUNDEREN

Half-Life 2 is een aaneenschakeling van hoogtepunten waarop slechts een paar hele kleine kritiekpuntjes van toepassing zijn.
Zo is de A.I. van de tegenpartij niet de allerbeste die je ooit hebt gezien en blijft het verhaal behoorlijk vaag. Dat laatste vond ik persoonlijk helemaal niet erg en draagt mijns inziens juist bij aan de voortdurend dreigende sfeer. Bedenk daarbij dat de A.I. zeker niet slecht is, en je begrijpt dat de kritiek in dit geval een verwaarloosbare voetnoot is.
Kortom; als je een PC gamer bent en je gaat Half-Life 2 niet spelen, zul je voor de rest van je leven iets fantastisch gemist hebben. En als je geen PC gamer bent, is Half-Life 2 dé ultieme en legitieme reden om je spaarpot te plunderen en nu eindelijk eens een vette bak te kopen. Dit moet je gewoon meemaken!

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

SCORE **90** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Bij de baard van Gandalf; EA heeft zichzelf met Battle For Middle-Earth overtroffen! Dit is de beste Lord Of The Rings game ever!

POWER UNLIMITED GOLD

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH™

Terwijl de Hobbit-hype alweer over zijn hoogtepunt is, komt EA nu (pas) met haar meest grootschalige LotR game ooit. Het strijdgewoel in Middel-Aarde kwam niet eerder zó meeslepend in beeld.

Het is pas na het spelen van TBFME (The Battle For Middle-Earth) dat echt opvalt hoe afgebakend spellen als The Two Towers en Return Of The King destijds waren. Ik heb me overigens best vermaakt met deze twee lineaire hack & slash games maar de opwinding die ik ervoer toen ik enorme Uruk-Hai legers alsmede de troepen onder leiding van Aragorn en tovenaar Gandalf aanvoerde, was velen malen groter.

Dat is dan ook de opzet van de makers geweest: de grootschalige gevechten van de drie films tot leven wekken op je PC monitor waarbij vele honderden units zich als bloeddorstige hordes op elkaar storten. In retrospectief lijken voorbije RTS spellen opeens heel kleinschalig. En ondanks dat TBFME niet de Rome: Total War aantallen benadert, voel je je direct verbonden met de immense gevechten die zich afspelen op het scherm.

VERSIMPELD

Qua structuur is het resource gedeelte versimpeld. Aan beide kanten klik je wat gebouwen aan en daarna is het spel wat betreft inkomsten redelijk zelf regulerend. Gebouwen en eenheden bouw én train je voorts in het speelveld zelf. Klik een gebouw aan, en deze geeft je de verschillende mogelijkheden; een Orcbaby kan de was doen. Hoe vaker je je eenheden en gebouwen gebruikt, hoe sneller je veteranenstatus stijgt en hoe vlotter zich weer nieuwe upgrades en units openen. Supersimpel dus allemaal waardoor de nadruk des te meer op de mega coole battles ligt.

WERELDKAART

TBFME is een lust voor het oog. Wanneer je het spel opstart, krijg je een levendige plattegrond van Middel-Aarde te zien. Alleen al je oog te laten glijden over deze levende miniatuurwereld is een fantastische ervaring.

Je ziet alle bekende locaties: The Shire, Bree, Isengard, Minas Tirith, Mount Doom en vele andere bekende trekpleisters. Arenden en Nazghul vliegen door de lucht, de zee breekt haar golven op de branding, zonlicht speelt over het land en het oog van Sauron spiedt de omgeving af.

> "EA HEEFT GEWOON PRIMA WERK GELEVERD. TOLKIEN ZOU ER TROTS OP ZIJN GEWEEST!"

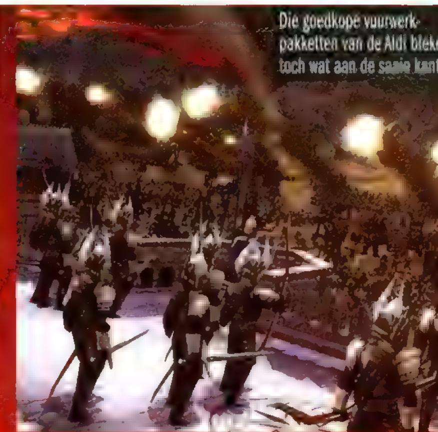


"Ik vertrouwde ze al niet toen ze zeiden dat ze glazenwassers waren."

GENRE: STRATEGIE • AANTAL SPELERS: 1 - 8 • VERWACHT: OUT NOW


Krijgt zo'n Patty Brard daar nou geld voor, dat ze in zo'n game is nagemaakt?


Oooh wat schattig. Z'n vrouw had nog wat stof over.


Die goedkope vuurwerkpakketten van de Aldi bleken toch wat aan de saaie kant.


"Zie je, daar woon ik. Zet me hier maar af, het laatste stukje loop ik wel."

Klik op een vlag of hotspot en je krijgt in je Palantir interface een filmpje te zien (DVD kwaliteit). Klik een hotspot twee keer aan en de camera zoomt in en een bepaalde missie opent zich, afhankelijk of je de Good of Evil campagne speelt.
Hoe verder je komt, hoe meer missies zich op de gigantische landkaart openen waarna het spel minder lineair wordt en je zelf kan bepalen welke missie je eerst kiest. Een vleugje old school in C&C stijl.

MONUMENTAAL

De grafische power van de aangepaste C&C: Generals engine komt echter pas werkelijk tot zijn recht in de grootschalige, beeldvullende gevechten. De effecten van licht, rook, vuur en magie zijn waanzinnig, de animaties van de verschillende eenheden herkenbaar en fraai en de enorme actie van alles wat er op je scherm gebeurt, is onwaarschijnlijk. Vliegende Nazghul, een enorme Balrog die uit de krochten van de aarde omhoog kruipt, honderden hakkende soldaten, suizende pijlenregens, voortdenderende Mumakill-olifanten... je zit middenin in de gevechten van de films en je beleeft ze zelf! Hoogtepunten zijn de slag om Helm's Deep en de belegering van Minas Tirith. Het is veel meer dan legertjes verzamelen en basisjes in puin leggen. Bij de belegering van Minas Tirith zul je op verschillende plaatsten tegelijk moeten zijn, de juiste eenheden op de juiste plekken zetten en voortdurend de vijand in de gaten houden is het devies. Al zul je de eerste keer moeite hebben om je niet te laten afleiden door de pracht van Minas Tirith zelf.
Als je de kant van Sauron speelt doet het bijna pijn om deze monumentale stad in de as te leggen. Ook de Battle For Helm's Deep is majestueus. Op het moment dat de strijders van Isengard na een tijdje arriveerden aan de poorten van de muur, moest ik zelf ook even slikken. Moedertje lief wat een enorm leger! De strijd die volgt is even chaotisch als episch, even fraai als overweldigend. Dit soort momenten vergeet je niet snel.

HELDEN

Afhankelijk van hoe je in andere missies presteert, kun je latere missies succesvoller naar je hand zetten. Zo vergaren de verschillende helden (Gandalf, Saruman, Aragorn enzovoort) tijdens heldenmissies ervaring en kunnen ze speciale powers ontwikkelen. Je kunt deze punten opsparen voor krachtigere spreuken en skills of netjes de vertakking van speciale moves aflopen.
Zo kan Gandalf behoorlijk fraaie magie uit zijn staf toveren en heeft Gimli een aantal coole bijlmoves in petto. Ook het oproepen van Ents of gemene gedrochten aan de kant van Sauron kunnen een gevecht behoorlijk beïnvloeden. Het ontwikkelen van heldenpowers is dus niet alleen heel erg leuk maar ook van levensbelang voor het slagen van een missie. Want Legolas' Arrow Of Wind, Aragorn's Blademaster of Gandalf's Will Of Power wil je niet missen in het heetst van de strijd.

STRATEGIE OF FUN ?

TBFME is in vergelijking met Rome: Total War een veel simpelere game maar de opwinding is er niet minder om. In EA's game hoef je geen textbook strategieën toe te passen en is de gameplay redelijk eenvoudig maar daardoor zeker niet minder meeslepend.
En als je de finesse van een bepaalde kant beheerst, kun je daar zeker in skirmish de voordelen uithalen. Met enkele tankrushes (of Troll rushes in dit geval) kom je er niet. EA heeft dus gewoon prima werk geleverd. Tolkien zou er trots op zijn geweest!

MULTI-PLAYER + ONLINE

Ten tijde van de review van deze game was de online functie nog niet beschikbaar. Wel weten we inmiddels dat je met acht man online kan en dat je in verschillende allianties of ieder voor zich kunt gaan knokken.
Door de vier verschillende legers kan iedere speler specifieke units en tactieken er op na houden. Ik kom in de Online-rubriek binnenkort op deze mogelijkheden terug.
Wel kon ik me storten op een aantal zeer onderhoudende skirmish battles en die waren ouderwets verslavend.
EA kent - met de C&C kennis aan boord - het spelletje inmiddels door en door en dat betaalt zich uit.


"Wij eisen prepensioen en meer vakantiedagen!"


"Jongens, zo te zien komen we geen slootjes meer tegen dus berg die polsstokken maar op."

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

SCORE **70**

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	7

Het 'vogelperspectief' dat we kennen uit de eerste GTA-games werkt niet goed op de GBA. Het scherm is te klein om alle actie adequaat in beeld te brengen.

JEROEN

GRAND THEFT AUTO
ADVANCE



Rockstar keert terug naar zijn roots met dit 'platte' Grand Theft Auto avontuur. Dat Rockstar tegenwoordig op een andere manier tegen games aankijkt, is echter aan dit spelletje duidelijk te zien.

De eerste Grand Theft Auto games waren te spelen op de PC (later gevolgd door de PlayStation). Je beleefde in die tijd de actie vanuit vogelperspectief waardoor je een goed overzicht had van alles wat er zich in de spelwereld afspeelde.
De spellen waren een groot succes bij veel PC (en later ook PlayStation) gamers. Met de intrede van de PlayStation 2 werd die 'platte' wereld echter ingeruild voor een wereld met drie dimensies. Ook niet zonder succes overigens.
Voor de GBA-versie van GTA keert Rockstar weer terug naar zijn roots en brengt het 'ouderwetse' spelprincipe naar de handheld.

STOREND

Die platte wereld op een Game Boy Advance schermpje lijkt op papier erg goed te kunnen werken. Echter, in de praktijk stuit je op een aantal zaken die het spelplezier behoorlijk bederven.
Allereerst is het schermpje van Nintendo's succesvolste spelcomputer te klein om alle details die noodzakelijk zijn voor een spel als Grand Theft Auto weer te geven. De speelwereld en de personages, evenals de auto's worden weliswaar zonder problemen in beeld gebracht maar het is allemaal zo priegelig geworden dat het lastig is om politiemensen van vijandelijke bendes te onderscheiden.
Ook te snelle actie breekt het spel soms op. De auto vliegt bij snelle manoeuvres soms bijna uit beeld waardoor je het overzicht verliest.
Storende zaken zijn eveneens objecten zoals muurtjes of bomen. Gebouwen en lantaarnpalen bijvoorbeeld hebben wel een driedimensionaal uiterlijk meegekregen, terwijl muurtjes niet te onderscheiden zijn van 'platte' objecten hoewel ze toch hoger zijn. Je rijdt er dus nogal snel ongewild tegenaan.

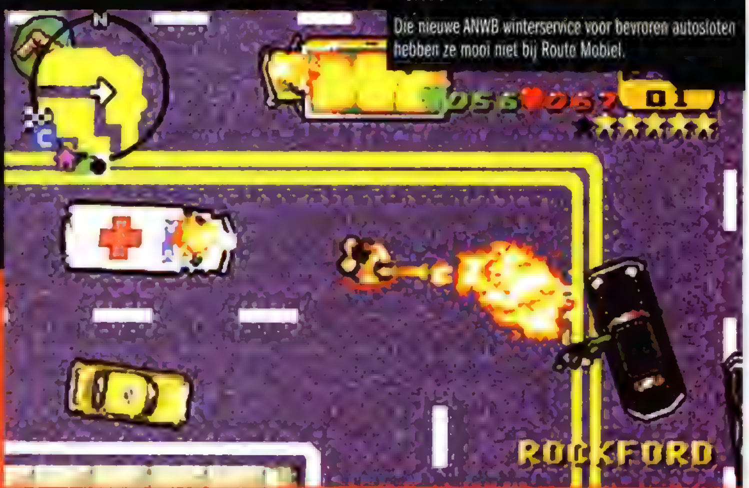


Ik zou ook pislink worden als iemand aan m'n turf zou zitten.

Storend zijn ook viaducten waarbij, indien je er onderdoor rijdt, jou auto iets transparant wordt, maar wel zichtbaar. Dit werkt op bepaalde momenten zo verwarrend dat je niet meer weet of jij nu op of onder het viaduct rijdt.

VERHAAL

Wat men echter wel uitgediept heeft, is het verhaal in dit Grand Theft Auto avontuur. Tijdens de missies zal het voorkomen dat je wordt getrakteerd op verschillende cut scènes. Deze verhalende stilstaande beelden, waarbij twee figuren een dialoog voeren door middel van geschreven tekst, doen het plot uit de doeken.
Nadeel is dat niet alles tekst op deze wijze wordt verteld. Soms staat de woorden gewoon hinderlijk in beeld tijdens de actie. Een grote lap tekst wordt dan zonder pardon over het speelscherm uitgesmeerd waardoor je niet of nauwelijks ziet waar je heen gaat of wat er op het scherm gaande is.
Wat betreft de missies, zal het je niet verbazen dat je jezelf aardig mag misdragen. Van auto's stelen, tot het uitmoorden van vijandelijke bendeleden waarbij je natuurlijk alle vrijheid krijgt in de manier waarop je het aanpakt.
Die vrijheid vertaalt zich ook in de dingen die je tussen de missies door kunt doen. Zo zijn er brandweerwagens, politieauto's, ziekenwagens en taxi's die je even kunt 'lenen' om opdrachten mee uit te voeren, bijvoorbeeld om wat extra geld te verdienen of om gewoon iets anders te doen dan de missies die het verhaal voortstuwen.
Jammer dus dat dit ouderwetse spelprincipe niet helemaal goed uit de verf komt op de Game Boy Advance, met het kleine schermpje als hoofdschuldige.



Die nieuwe ANWB winterservice voor bevroren autosloten hebben ze mooi niet bij Route Mobiel.

"SOMS STAAT DE TEKST GEWOON HINDERLIJK IN BEELD TIJDENS DE ACTIE."



"Laat die vrachtwagen van Hart In Actie snel door. Die komt een lift brengen waar die gehandicapte bejaarden in hun torenflat al 10 jaar op wachten."

AMEPLAY 4

42 SCORE



DE PYRAMAT is een trendy multimedia'lounge'mat met een ingebouwde surround sound versterker en een trilsysteem in de rugleuning. Hierdoor is de beleving van gamen, muziek en films kijken veel intenser. Wat je ook doet; de Pyramat zorgt voor een extra dimensie!

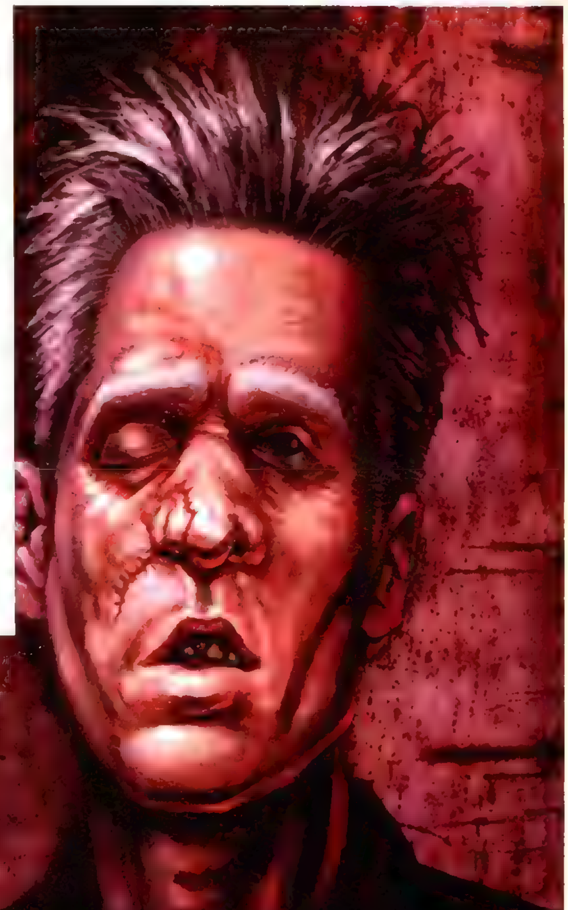
HEBBEN?

Lezers van Power Unlimited kunnen de Pyramat nu met een flinke korting bestellen! I.p.v. € 149 betaal je slechts € 99.

De eerste 20 bestellers krijgen zonder extra kosten een speciale Limited Edition PUramat met ingeborduurd Power Unlimited logo opgestuurd!

MEER INFO: WWW.PYRAMAT.NL

FIGHT CLUB



Gebaseerd op de film en geïnspireerd door grote fightinggames als Tekken en Virtua Fighter... dat belooft wat. Toch?

Het is alweer bijna zes jaar geleden dat Brat Pitt en Ed Norton schitterden in de film Fight Club. Een low budget flic van de getalenteerde David Fincher (Se7en) waarin een man gedesillusioneerd is door de betrekkelijkheid van de hedendaagse consumptiemaatschappij. Hij zoekt een uitweg en vindt die in Brat Pitt die hem leert dat er in iedereen een vechter zit. Moraal van het verhaal: zoek het geluk in jezelf en niet in het hersenloos consumeren van allerlei zaken die je eigenlijk niet nodig hebt en die je niet werkelijk gelukkig maken.
Het is een mooie boodschap maar hoe maak je daar een videogame van? Developer Genuine Games wilde het zichzelf niet moeilijk maken en besloot een vechtspel te produceren dat slechts op een afstand enkele raakvlakken met de film lijkt te hebben. Dat het bedrijf daarnaast de gave bezit om bij elke beslissing de verkeerde keuze te maken, ontdekten wij al nadat we het spel een kleine vijf minuten hadden gespeeld.

FUCK FOX

Het verbaasde me al dat een film met zo'n alternatieve kijk op de Amerikaanse maatschappij überhaupt is omgezet naar een spel. Echter, al snel wordt duidelijk dat de oorspronkelijke boodschap uit de film in zijn geheel is verdwenen. Niet zo vreemd als je bedenkt dat het spel wordt uitgegeven door FOX, een van de meest schaamteloos commerciële mediabedrijven ter wereld. Bij FOX draait het alleen maar om geld en het verdraaien van elke boodschap die ook maar een beetje in de richting van ideeën zoals die van David Fincher wijst.
Misschien is dat de reden dat deze Fight Club niets meer is dan een middelmatige fightinggame zonder enige diepgang. Triest, want als je de ongelukkige besturing en de dramatische collision detection even wegdenkt, is Fight Club qua opzet best een aardig spel.

ACHTTIEN SECONDEN

Spelers kunnen drie verschillende stijlen hanteren: worstelen, kung-fu en gewoon wild om je heen beuken. Het idee is leuk maar in de praktijk stelt het bitter weinig voor.
Alle spelers en tegenstanders voelen hetzelfde aan en ik weet zeker dat een beetje button bashen zonder na te denken genoeg is om binnen een uur het spel uit te spelen.
Er wordt nog een halfzachte poging gedaan om een soort van verhaal te vertellen maar de lelijke stilstaande screenshots en de tergend slechte voice-overs zijn gewoon niet genoeg om langer dan achttien seconden te boeien.

"EEN DROEVIGE POGING OM GELD TE VERDIENEN AAN EEN FANTASTISCHE FILM."

Zoals ik al eerder zei, laat de collision detection heel wat te wensen over want meestal sla je recht door een character heen in plaats van hem te raken. Overigens lijken de worstelmoves wel ergens op en is het mogelijk om op min of meer indrukwekkende manier af en toe een arm of been te breken.
Natuurlijk is dat niet genoeg om de diepgang van deze game op een niveau van bijvoorbeeld een Soul Caliber of een Dead or Alive te brengen. En dan heb ik het nog niet eens over de echte topgames als Tekken en Virtua Fighter want die mogen hun neus fors ophalen voor deze droevige poging om geld te verdienen aan een fantastische film.



"Kun je die spiegel iets draaien. Ik word er zo geil van om mezelf te zien als ik een nummertje maak."



"En jij wilt nog steeds volhouden dat deze gouden ring die je me gaf voor m'n diploma zeepbukken, echt is!"

GENUINE GAMES • VIVENDI • TEL: 020-7951250 • WWW.VIVENDI.COM

GENRE: FIGHTING • AANTAL SPELERS 1-2 • VERWACHT: OUT NOW


KONAMI
Erop of Eronder
Je hebt het zelf in handen
PRO EVOLUTION SOCCER 4
3+
PlayStation 2
XBOX LIVE
PC DVD ROM
www.konami-europe.com
"PS" and "playstation" are registered trademarks of sony computer entertainment inc. all rights reserved.microsoft, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft. | ©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.MAX | ©2001 Korea Football Association | adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission | the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV | Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI | Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP | All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | 78 SCORE

FlatOut is een funny racer die je lekker laat rammen en raggen, voldoende diepgang biedt maar op den duur wel wat eentonig wordt.



FLATOUT

FlatOut kun je het beste omschrijven als rally met een Tokkie achter het stuur...

Racegames zijn er meer dan genoeg, dat weet iedere gamer, en aangezien je het als nieuwkomer in het genre nooit redt op kwaliteit (gevestigde series als GT4, Colin McRae of Need for Speed winnen het altijd van je) moet het haast wel van een originele invalshoek komen.
De Finse developer BugBear Entertainment heeft dit goed begrepen want wat je ook over FlatOut denkt, het concept is heerlijk verfrissend. Zeker voor een gast als ik, die elke dag onder het ijzer moet liggen om alle agressie uit zijn lichaam te krijgen. Een potje FlatOut werkt namelijk net zo goed.

BASIC

FlatOut is simpel gesteld een racegame met Amerikaanse musclecars (zo'n bak als Steven heeft) waarbij geen regels gelden. Met andere woorden: totale gekheid op de baan.
Qua modes is de game heel basic. Je hebt Career, Quick Race, Time Trail en Multiplay (PS2 Online en Xbox Live). De laatste drie spreken voor zich, dus ik richt me op de eerste.
De Career mode werkt volgens een eeuwenoud principe: win een race (of word tweede of derde) en je unlockt een volgende race. Ga hier net zo lang mee door tot je de hele klasse (brons) hebt uitgespeeld (in totaal 36 tracks) en ga dan je ding doen in de volgende klasse (zilver).
Met het winnen van wedstrijden win je ook geld, dat je kunt gebruiken voor het tunen van je wagen (motor, banden, vering, versnellingsbak, etc.) of het aanschaffen van een betere wagen (hoewel de keuze zeer beperkt is). Niks nieuws of opvallends dus.

BURNOUT

Wel opvallend is de actie op de baan en dan druk ik me nog voorzichtig uit. De kronkelige tracks liggen vol met obstakels (hijskranen, metaal, tonnen, houten palen, etc.) en kennen steevast een of meerdere springschansen, valkuilen en shortcuts. Dit alles heeft een duidelijk doel. BugBear wil namelijk niet dat je hier netjes de bochtjes gaat aansnijden en als een volleerd Schumachertje rondje na rondje de snelste tijd neerzet, nee, er moet gebeukt en gemold worden. Je moet tegenstanders niet inhalen maar brutaal afsnijden en het liefst zo dat ze vol met hun muil tegen een huis of vangrail aanknallen. Beloning: je ziet de 'vijandelijke' coureur dwars door de ruit van zijn wagen vliegen. Met andere woorden, we hebben hier te maken met een soort Burnout maar dan op zand.

KRANKZINNIG

Dit concept werkt natuurlijk alleen als de actie en de botsingen ook echt heel vet in beeld gebracht zijn en bruut aanvoelen.
BugBear heeft ook dit goed begrepen en van FlatOut een krankzinnig spel gemaakt. De botsingen zijn spectaculair vormgegeven, zonder daarbij overigens de kwaliteit van Burnout te halen. Binnen één ronde is je auto totaal verwrongen en de besturing is zo eenvoudig dat je zelf ook binnen no time de brute moves inzet.
Je leert al snel dat het beter is om opponenten van de weg te beuken dan ze netjes in te halen. Je maakt namelijk altijd wel een foutje en dan zijn ze er dankzij een prima A.I. zo weer langs. Ram je ze van de weg, dan lopen ze een grotere achterstand op.

EENTONIG

Klinkt goed toch? Dat klopt en ik heb dan ook een aantal uren veel lol met het spel gehad. Daarna begon het echter toch wat eentonig te worden. Vooral in de singleplayer lijken de actie en de tracks op een gegeven moment te veel op elkaar en je krijgt door de weinige opsmuk in dit spel ook niet echt binding met je wagen.
Het is race rijden, tunen, race rijden, tunen, race rijden etcetera. De bonus extra's in de Career mode (long jump, demolition derby, bowling...) zijn even leuk maar verlengen de levensduur nauwelijks.
Dat doet alleen de multiplay. Het is immers extreem cool om je maten door de voorruit te zien vliegen! Maar leg daar weer Burnout naast en ook op dit onderdeel komt FlatOut net wat tekort.
De vergelijking FlatOut Vs Burnout valt zeker te maken want beide games zijn hoge snelheidsracers waarin beuken centraal staat, de een op asfalt, de ander meer op zand. En in die race is Burnout 3 gewoon de winnaar!



De airmiles worden meteen uitbesteed.



Vroeger deden ze dat vierendelen met paarden.



Zo letterlijk was dat 'stop' nu ook weer niet bedoeld...



Ik waarschuwde Steven nog: nooit je auto aan een vrouw uitlenen.

> "HET IS EXTREEM COOL OM JE MATEN DOOR DE VOORRUIT TE ZIEN VLIEGEN!"

BUGBEAR ENTERTAINMENT • EMPIRE • CONTACT DATA • TEL. 076-5484848 • WWW.FLATOUTGAME.COM

GENRE: RACEN • AANTAL SPELERS: 1-8 • VERWACHT: OUT NOW

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

SCORE 84

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
6	8	9

De koppeling van Cube en GBA werkt in Four Swords uitstekend. Ook in je eentje kan je je prima vermaken maar optimaal genieten doe je in de gam







"Wat zei je Link?" "Ik zei: als ik jou zie, begrijp ik waarom E.T. naar huis wilde."

In de meeste spellen voor twee tot vier spelers is het de bedoeling je tegenstanders onderuit te halen, voorbij te racen of met kogels te doorzeven. Net als in Sesamstraat en bij de vrijwillige brandweer draait het in Four Swords Adventures echter om iets heel anders: samenwerken.

Het tweedimensionale sprookjesland Hyrule nodigt je uit om op avontuur te gaan met vier spelers tegelijk. Laten we er nu eens vanuit gaan dat je maar liefst drie vrienden bezit. We hebben het hier tenslotte over een sprookje en in sprookjes kan alles. En als we toch bezig zijn, kunnen we ook wel even aannemen dat deze vrienden alle drie een Game Boy Advance bezitten en ook allemaal van de Kerstman een kabeltje hebben gekregen om hun GBA'tjes aan jouw GameCube te koppelen. Mocht jij je in een dergelijke fortuinlijke situatie bevinden dan ben je klaar om Four Swords Adventures op de best mogelijke manier te gaan ervaren: met vier spelers tegelijk, elk met een GBA aan de Cube gekoppeld.

SAMENWERKEN

Iedere speler krijgt een anders gekleurd poppetje en aldus ga je met de groene, blauwe, rode en paarse Link op avontuur.

Dat van dat samenwerken was geen grapje, met een al te egocentrische insteek schiet je namelijk niet veel op in dit spel. Je komt bijvoorbeeld blokken en boomstammen tegen die te zwaar zijn om in je eentje te kunnen tillen of verschuiven. Ook moet je soms met z'n vieren een vloerschakelaartje bezetten om een deur te openen, of een vriend over een afgrond gooien zodat deze op de schakelaar aan de overkant kan gaan staan.

Als één van de vier een voorwerp heeft opgepakt, zullen alle vier spelers vanaf dat moment dit voorwerp gebruiken, totdat weer een ander voorwerp wordt opgepakt.

WAT HEB JE NODIG?

Even voor alle duidelijkheid: als je Hyrulean Adventure van Four Swords Adventures in je eentje wilt doorlopen, kan je dit doen met de gebruikelijke controller van de GameCube of met een gekoppelde GBA.
Als je met twee tot vier spelers op avontuur wilt gaan, is elke speler verplicht een GBA [illegible] Van een dergelijk snoertje wordt ook een exemplaar bij de game geleverd.

GEVONDEN VOORWERPEN

Als je al eens eerder een Zelda spel hebt doorlopen, zullen de meeste voorwerpen je wel bekend voorkomen. Zo zijn daar de pijl-en-boog, hamer, lamp, katapult, boemerang, vuurstaf, Pegasus-laarzen om snel mee te rennen en het veertje om mee over gaten te springen. Ook leuk: de terugkeer van twee machtige medaillons en de mogelijkheid om paardje te rijden.



"Zeg Link?" "Ja Link." "Gebruikt jouw vrouw ook van die nachtcrème waar je van afglijdt en van die onderbroeken waar alleen de tentstokken aan ontbreken?"

CAPCOM • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

et z'n vieren.



Bij gelijke geschiftheid, een lichte voorkeur voor paars.



Samenwerken is goed. Alles is tegenwoordig gericht op alleenstaanden: reizen, maaltijden, feestjes. Het wachten is op het huwelijk voor alleenstaanden.



Nog acht maanden, elf dagen en drie uur, dan heb ik zomervakantie...



Naast je specifieke actievoorwerp en je zwaard kun je ook bepaalde voorwerpen uit je omgeving oppakken, boven je hoofd dragen en weggooien, zoals bosjes, potjes, bommen, flesjes water en vuurpotten. Het spreekt voor zich dat slim gebruik van dit soort voorwerpen vaak de enige manier is om een stukje verder te komen.

POLITIEK

Samenwerken is leuk en aardig, en ook nog eens onontkoombaar om de levels te kunnen voltooien maar zo tussen het samenwerken door kun je als speler ook een beetje je eigen plan trekken.
Aan het eind van een level wordt namelijk bekend gemaakt wie de meeste edelsteentjes heeft verzameld en kunnen spelers de meest behulpzame of lastige speler ook nog eens extra belonen of straffen om het eindsaldo te beïnvloeden.
Dit dwingt spelers tot een nogal slinkse vorm van heimelijk competitief gedrag, een beetje zoals in de Tweede Kamer, in Expeditie Robinson en op de PU-redactie gebruikelijk is.

ONGEZIEN

Terwijl we Nintendo's 'Connectivity'-strategie inmiddels wel als een mislukking kunnen beschouwen, blijkt het koppelen van Cube en GBA juist in dit Four Swords bijzonder goed te werken. Telkens als een speler door een opening een grot of huisje binnengaat, verdwijnt hij van het tv-scherm om op het scherm van de GBA weer te verschijnen. Zo kan deze speler zonder de andere spelers te storen of van zijn acties op de hoogte te brengen bepaalde handelingen verrichten, om vervolgens weer terug te keren naar het reguliere scherm.
Doordat spelers niet alleen gezamenlijk maar ook onafhankelijk en ongezien voorwerpen en aanwijzingen verzamelen, ontstaan vaak unieke spelsituaties. De ene speler heeft bijvoorbeeld van een dorpsbewoner vernomen dat ergens een geheime schat kan worden opgegraven, terwijl een andere speler een grot is binnengegaan en op het schermpje van zijn GBA ziet dat hij uit twee voorwerpen kan kiezen, een vuurstaf of een schep. Hij kan de andere spelers vragen welk voorwerp het best van pas zal komen, waarop de eerste speler kan kiezen zijn kennis over de geheime schat te delen of om deze voor zich te houden en eventueel zelf de schep te gaan halen.
En dit is nog maar een vluchtig situatieschetsje om een breed scala aan unieke toestanden en mogelijkheden te illustreren.

(S)LINKSE MANOEUVRES

Hyrulean Adventure bestaat uit 24 levels, gemiddeld goed voor zo'n veertig minuten avontuur per stuk. Voorwerpen en hartcontainers die je in een level verzamelt, raak je aan het eind van dat level weer kwijt. Je kunt ze dus niet meenemen naar het volgende level, waardoor dat prettige aspect van persoonlijke groei in deze Zelda ontbreekt.
De variatie in landschappen en spelsituaties is wel zoals je van een goede Zelda-game mag verwachten, inclusief dorpen waarin je aanwijzingen van bewoners moet combineren om wijds uitgesponnen mysteriën te ontrafelen, kerkers vol puzzels en geheime kamertjes en uitgestrekte landschappen vol vijanden en blokkades.
Beeld en geluid zijn grotendeels als in het 16-bits spelletje A Link to the Past, aangevuld met wat spaarzame speciale effecten die de kracht van de hardware wél enigszins benutten.
Persoonlijk heb ik me niet geërgerd aan de wat ouderwets ogende vormgeving, behalve aan die wel heel erg slecht geanimeerde wijze uil die af en toe komt aanvliegen, maar ook daar valt mee te leven. Beschik je over de vereiste vrienden en hardware om deze game regelmatig met twee tot vier spelers te spelen en wil je wel eens iets anders dan een rechtstreeks competitief actiespel, dan zul je enorm veel plezier beleven aan deze Zelda-game.
Het risico om je vrienden door enkele slinkse spelmanoeuvres kwijt te kunnen raken, moet je dan maar voor lief nemen. Aan elk sprookje komt tenslotte een eind.

ÉÉN SPELER

Ik heb een groot deel van het avontuur in m'n eentje volbracht met de Cube-controller en dat ging prima. Mijn vier poppetjes lieten zich met de C-stick heel rap en handig in verschillende formaties plaatsen, terwijl ik ze ook om beurten kon verplaatsen om specifieke puzzels op te lossen.
Als je een solitaire Zelda-liefhebber bent die geen zin heeft om vrienden of GBA-systemen aan zijn Cube te koppelen, dan zul je nog steeds veel plezier beleven aan het uitgebreide en best wel slim uitgewerkte Hyrulean Adventure.
Houd er wel rekening mee dat het extra speltype Shadow Battle (vechten tot je erbij neervalt) alleen toegankelijk is voor twee tot vier spelers met gekoppelde GBA's.

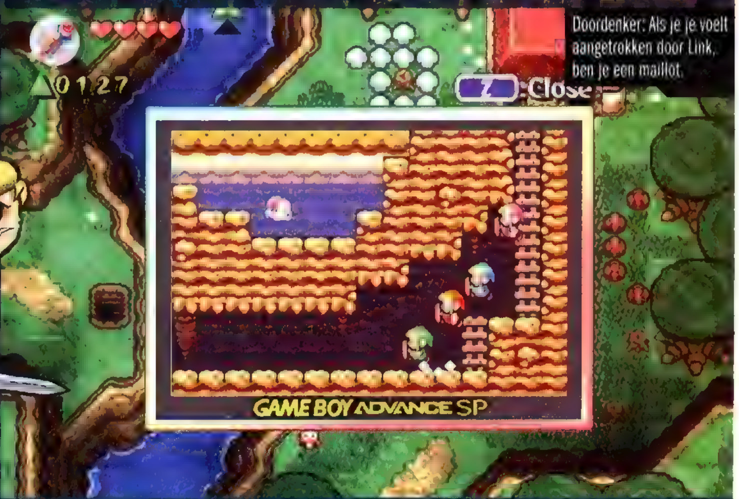


'Eind goed, as goed.'



"Hé, daar heb je het gat van deur!"





Doordenker: Als je je voelt aangetrokken door Link, ben je een maillot.

GENRE: ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 7 JANUARI 2005


10 DVDS
LOADED WITH
MORE THAN
35 HOURS
OF BONUS FEATURES!
INCLUSIEF LIMITED EDITION NEO BEELDJE EN EEN 80 PAGINA TELLEND BOEK MET NOG NOOIT EERDER VERTOOND ARTWORK EN STORYBOARDS.
OP=OP!
EXCLUSIEF BESCHIKBAAR ALS LIMITED EDITION COLLECTOR'S SET.
8 DECEMBER IS HET ZOVER.
VOOR MEER INFORMATIE KIJK
OP WARNERBROS.NL
OF WARNERBROS.BE
THE
ULTIMATE
MATRIX
COLLECTION
VILLAGE ROADSHOW PICTURES
©2004 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.
16

BOOTS

GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 5 | SCORE 59

Deze game is gemaakt door de broer van Dr. No. Zijn naam is Dr. Mwoah... je kent hem wel. Hij maakt doorgaans nogal middelmatige games.

GOLDEN EYE
ROGUE AGENT



De dagen dat Rare zijn macht toonde op de Nintendo 64 met fantastische shooters als GoldenEye zijn lang vervlogen. De licentie is nu in handen van EA en die weet er overduidelijk geen raad mee.

Veel mensen realiseren zich niet dat gamejournalisten een zwaar bestaan hebben. Ja, ik hoor je lachen terwijl je daar op de WC pot deze review zit te lezen maar ik meen het echt. Het is makkelijk om een hele dag een game te spelen waar je al maanden op zit te wachten en het is heel makkelijk om een game te spelen die zo slecht is dat je om de vijf minuten schaterlachend zit na te denken over vergelijkingen die het gebrek aan kwaliteit van de game in de review zouden kunnen illustreren.
Maar vergis je niet; er zijn ook een heleboel middelmatige games. Games waar je geen plezier aan beleeft, games die niets bijzonders te bieden hebben. Niet bijzonder leuk, niet bijzonder origineel maar ook niet bijzonder slecht. Middelmatige games zijn de vijand van elke gamesjournalist. Ze maken dit werk saai en ontnemen je het plezier in gamen. En je begrijpt waar ik naar toe wil... GoldenEye: Rogue Agent is zo'n middelmatige game.



Waar Rogue is, is vuur.

> "MOCHTEN ER WINKELIERS ONDER DE LEZERS ZIJN, DAN RAAD IK ZE BIJ DEZE AAN OM DIT SPEL IN DE BUDGETBAK TE LEGGEN. HET LIEFST HELEMAAL ONDEROP."



Mmmm Zeppelin.... Dat mietje houdt vast meer van Villa Achterwerk.

GOLDENEYE 64

Vergeet het fantastische GoldenEye op de Nintendo 64. Rogue Agent is in de eerste plaats niet door Rare gemaakt en in de tweede plaats heeft het spel gewoon heel weinig met die andere GoldenEye te maken.
Om te beginnen is de singleplayer mode echt overdreven simpel; gewoon lopen en schieten zonder dat je het gevaar loopt om een paar hersencellen te verbranden.
De engine van de game voelt middelmatig aan en het is duidelijk dat het spel weinig meer afwisseling te bieden heeft dan zo nu en dan twee in plaats van één wapen in je handen te houden. Boeiend!
Ook zien wij toch wel graag een verhaal terug in zo'n spel en niet zo'n plot dat regelrecht van een of andere website voor beginnende James Bond fans is geript.

DR. NO

Volgens de makers is het leuke aan deze game dat je verschillende personages en lokaties uit de James Bond serie tegenkomt in het spel. De multiplayer maps bestaan inderdaad voor een groot gedeelte uit James Bond lokaties, bekend van films als Dr. No, Goldfinger, Moonraker, The Man With The Golden Gun en ga zo maar door, maar als de game het alleen hiervan moet hebben...
En dan zijn we aangekomen bij de multiplayer. Dit had het moment kunnen zijn waarop de game laat zien dat het zijn naam toch eer aandoet en kan opboksen tegen zijn voorganger.
Nou, je voelt hem waarschijnlijk al aankomen... net als de rest van het spel, blijkt de multiplayer gewoon net niks te zijn. Waar je bij de eerste GoldenEye bent aangewezen op vette gadgets die absoluut geheimagent-waardig zijn, moet je het bij Rogue Agent doen met flauwe onzin shit zoals een Al Capone pop die gaat schieten als je op een knop drukt. Elke multiplayer map kent zo zijn eigen boobytraps die allemaal stuk voor stuk vervelend en ongeïnspireerd overkomen.

HELEMAAL ONDEROP

Misschien denk je dat deze game best een aardige online shooter zou kunnen zijn omdat je het vorige deel niet kent. Nou, dan heb je het mis. Deze game is door en door middelmatig. Zelfs als dit het eerste spel is dat je ooit in je leven speelt, zul je nog denken van mwoaahhh best middelmatig.
Mochten er winkeliers onder de lezers zijn, dan raad ik ze bij deze aan om dit spel in de budgetbak te leggen. Het liefst helemaal onderop.

ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL — GENRE: ACTION SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - ONLINE (XBOX & PS2): 2-8 SPELERS • VERWACHT: OUT NOW

VAMPIRE - THE MASQUERADE: BLOODLINES

SCORE 85 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

De ietwat stroeve combat en A.I. staan een Gold Award in de weg, maar desondanks blijft Bloodlines een RPG die je bloed sneller doet stromen.

EEN GAME OM JE TANDEN IN TE ZETTEN

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES



Neem de meest superieure engine van dit moment, een ontwikkelaar met een behoorlijke staat van dienst op RPG gebied én een moderne kijk op het rijk der vampieren en je hebt een aardig idee van de rijkdom die achter Vampires - The Masquerade: Bloodlines schuilgaat...

Vampieren zijn al lang niet meer die gothic zonderlingen gehuld in een zwarte cape die zich ophouden in stoffige kastelen. Tegenwoordig komen vampieren in allerlei soorten en maten. In Bloodlines krijg je zelfs te maken met zeven verschillende clans. De vrijheid die dat biedt is ook meteen de grootste verdienste van Bloodlines.
Zo lijken de Nosferatu nog het meest op de afzichtelijke supervampieren uit Blade II en dus moeten zij vooral sluipend en inbrekend door het leven gaan. De Ventrue zijn meer de charmeurs uit Interview With A Vampire terwijl de Malkavians zich hullen in kleurrijke, bizarre kleding en een raadselachtige taal spreken. Welke vampier je kiest om mee te spelen heeft een grote impact op de (Deus-Ex-achtige) gameplay.

DIEP

Naast het verschil in clan, kun je je vampier helemaal bijschaven zoals we dat van een diepe RPG mogen verwachten. Veel uitgebreider en dieper dan in bijvoorbeeld X-Men Legends of Lord Of The Rings: The Third Age, kun je punten toekennen aan diverse vaardigheden (Vampire Powers). Dat betekent wel veel menuutjes en tabbladen maar dat past helemaal bij de diepgang van deze game.
Bloodlines uitspelen kost je [illegible] dertig uur, en dat is dan met één [illegible] daarna met een andere clan [illegible] gameplay behoorlijk. Het (lineaire) verhaal [illegible] [illegible] hetzelfde, al zijn er meerdere [illegible]



Ach, je hebt ook mensen die suikerzakjes verzamelen, en zo heeft iedereen z'n hobby.

QUEESTEN

De opdrachten in Bloodlines [illegible] erg leuk en laten je stoeien met je verschillende skills. Er zijn tonnen queesten en je kunt ook [illegible] speciale opdrachten doen voor nog meer ervaringspunten. Sommige zijn de bekende boodschappenklusjes maar er zijn heel veel hoogtepunten.
Zoals de haunted mansion missie waarin je op geestenjacht moet in een hotel. Deze missie zorgde ervoor dat ik midden in de nacht mijn bureaulampje aanklikte omdat geluid, setting en scripted events mij de rillingen bezorgden.
Ook de levelbosses zijn gevarieerd en komen in allerlei soorten en maten: van Doom 3-achtige creaturen tot een reusachtige standbeeld dat tot leven komt.

RIOLEN

Daar waar Valve haar Half-Life 2 tot in de puntjes heeft gladgestreken en de techniek perfect weet te beheersen, zie je dat ontwikkelaar Troika zo nu en dan moeite heeft met de Source engine.
Niet wat het uiterlijk betreft, trouwens. De grafische kracht wordt zeer goed benut en laat prachtige speelomgevingen zien; van schimmige steegjes, tot broeierige nachtclubs, van Victoriaans ingerichte kantoren [illegible] ondse riolen.
De diverse [illegible] ens respect af, zowel [illegible] voor het design zelf. Een [illegible] de gezichtsuitdrukkingen [illegible] in HL2. Ook in Vampire zorgen de [illegible] voor memorabele interactie. In HL

"DOOR TECHNISCHE ONVOLKOMENHEDEN BEREIKT BLOODLINES NIET DIE GOLD STATUS DIE HET ABSOLUUT IN ZICH HAD."

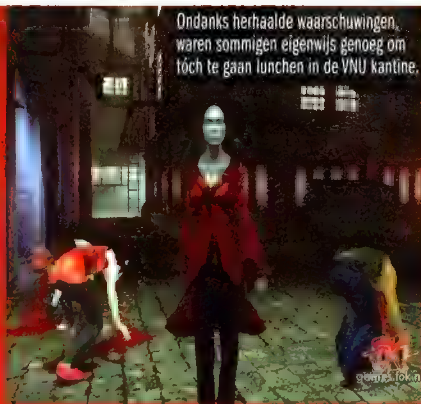


Waar is die goeie ouwe tijd gebleven dat ze iemand gewoon in z'n nek beten en leegzogen? Zucht...

GENRE: ACTION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW




Hier halen deze gasten hun genot uit, een zogenaamd oorgasme.


Ondanks herhaalde waarschuwingen, waren sommigen eigenwijs genoeg om tóch te gaan lunchen in de VNU kantine.

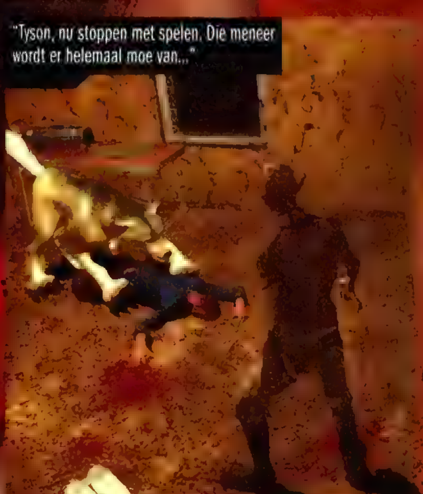
2 zijn gesprekken scripted, je bepaalt zelf de manier waarop een gesprek verloopt, en de daarmee gepaard gaande gezichtsuitdrukkingen van je uiteenlopende gesprekspartners ogen fenomenaal.

VERSLIKT

De schaduwkant van het gebruik van deze nieuwe technieken van Valve, is dat je gewoon voelt dat Troika niet gewend is om actie te gebruiken vanuit first-person. Vooral de schietgevechten verlopen erg stroef en voelen soms houterig aan.
Dat is deels vanuit een gameplay standpunt te verklaren; wil je goed worden in schieten dan dien je daar punten aan toe te kennen. Maar toch zou je als speler wel over wat basic shooting skills willen beschikken.
Belangrijker minpunt is de A.I. want die is bij vlagen echt ondermaats. De bekende ik-sta-vlak-naast-je-maar-je-ziet-me-niet ziekte én een beperkt inzicht steken soms de kop op bij je tegenstanders en dat is jammer.
Toch blijven de gevechten (vooral met levelbosses) leuk doordat je al je verschillende Vampire Powers op hen kunt botvieren. Een wat hoger IQ bij je tegenstanders was echter geen overbodige luxe geweest.

SFEER

Door technische onvolkomenheden bereikt Bloodlines niet die gold status die het absoluut in zich had. Het zijn niet zozeer de shootouts die stroef verlopen als wel de rare A.I. die her en der in het spel opduikt en de fraai getroffen sfeer soms in een keer om zeep helpt.


"Tyson, nu stoppen met spelen. Die meneer wordt er helemaal moe van..."

Op die momenten heb je weer door dat je een computerspel aan het spelen bent, terwijl Bloodlines er nu juist in slaagt je op te 'zuigen' in de donkere, ondergrondse wereld van Los Angeles.
Gelukkig zijn de rare bugjes en de A.I. niet doorslaggevend. De vele hoofd- en subqueesten, de verschillende manieren van spelen, het met intriges gevulde spannende verhaal, de conversaties én mogelijkheden om aan je karakter te schaven, zorgen ervoor dat Bloodlines gewoon een mooie en behoorlijk diepe RPG is geworden. Alleen jammer dat ie niet 100 % gepolished de deur uit is gegaan.


"Mmmmmm, volgens mij kijk ik recht in de ogen van een aantrekkelijk PU-lezertje. Gastronomisch gezien dan hè."

FOUTJES

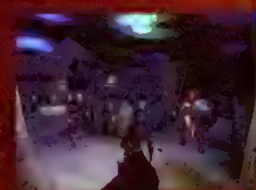
Afgezien van de A.I. kent Vampire ook technische foutjes. Geluidsfragmenten die niet synchroon lopen met de actie op het scherm. Rare fade-outs, kleine glitches en vreemde collision detection zo nu en dan.
Tja, Killzone en GTA: San Andreas kennen ook tal van dergelijke bugs (nog wel meer, om eerlijk te zijn) en het is opvallend om te constateren hoe men hier de ene keer wel keihard over oordeelt, en de andere keer er simpelweg overheen stapt.
Ik stap er bij Vampire niet overheen maar vind oprecht dat het niets afdoet aan de sfeer, de diepgang en de ervaring van de game zelf.



BLOEDZUIGENDE GAMES IN VLEERMUISVLUCHT

Fans van bloedplasma en puntige hoektanden hebben zich nooit hoeven vervelen. Het fenomeen 'vampier' blijft populair voor spelletjesmakers en spelers. Een overzicht van de bekendste bloedzuigers.

VAMPIRE - THE MASQUERADE: REDEMPTION

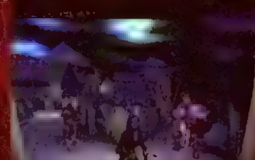


Het eerste Vampire - The Masquerade deel verscheen in 2000 en kreeg magere scores in de pers. Beetje onterecht want ondanks de bugs (die snel opgelost werden met een patch) was de sfeer van de game erg sterk en ook de wisseling van middeleeuws naar moderne tijd was heel fraai gedaan.



BLADE II

Het overdreven gewelddadige karakter van de film kwam ook terug in de game maar dat was na tien minuten al niet leuk meer. Middelmatige rotzooi die het daglicht nooit had mogen zien.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Een van de eerste Xbox titels en een leuke hack & slash game die de serie goed tot leven liet komen maar ook de gameplay niet vergat. Vooral het doorboren van vampieren en demonen met een houten staak, staat ons nog helder voor de geest.

CASTLEVANIA



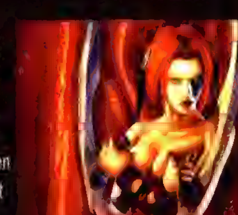
Een zeer langlopende serie waarin het mysterie van Dracula en de vampieren jagende familie Belmont centraal staan. Avontuur, puzzelen, platform en actie smelten samen in gotische kastelen vol vleermuizen, vliegende schedels en levende harnassen, begeleid door pompende orgelmuziek. Hoogtepunten uit de serie zijn Symphony of the Night (PSone), Castlevania (PS2) en Aria of Sorrow (GBA).



LEGACY OF KAIN

De action adventure serie LoK loopt ook al weer een tijdje mee en is tweeledig. Enerzijds de avonturen van oppervampier Kain zelf, anderzijds die van zijn verstoten ex-volgeling Raziel in Soul Reaver. Persoonlijk vond ik Soul Reaver altijd leuker dan Kain's schermutselingen, alhoewel witlokje Kain wel meesterlijk bloed kon sucken!

BLOODRAYNE



Nazi's, vampieren en een sexy babe met dikke borsten in een leren stoeipakje? Het klinkt te campy voor woorden maar de combinatie sloeg aan in Bloodrayne. De speler dook in de rol van agente Bloodrayne die als sexy vampierendame de strijd aan ging met nazi's en monsters. De game was behoorlijk oppervlakkig maar deel 2 (dat al uit is in de US) schijnt een stuk beter te zijn.

TROIKA GAMES • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.TROIKAGAMES.COM

SCORE **86** | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | STEVE

Iedereen die door de ietwat verouderde aankleding heen kan kijken, wacht een heerlijk diepe RPG ervaring... twee heerlijk diepe RPG ervaringen.

FINAL FANTASY I & II
DAWN OF SOULS



Twee stukjes role playing game geschiedenis komen naar de GBA. En dat allemaal op één cassette!

De Final Fantasy franchise verdient het nodige respect en dat zeg ik niet alleen omdat ik persoonlijk een groot fan ben van deze serie. Deze games hebben nu eenmaal een belangrijke rol gespeeld in de ontwikkeling van het RPG genre op de conso... Maar voordat ik op de games zelf inga ... beren het een en ander op te hel...n over d... nummering.

DE NUMMERING DUS...

Het allereerste deel van Final Fantasy v... 1987 en is keurig in Amerika uitgebrach... '80 was ik dus op mijn 8-Bit Nintendo ... genieten van deze diepe game. Helaas b... veel westerlingen deze ervaring te waarde... deel II en III zijn aan onze neus voorbij geg... alleen in Japan uitgekomen.
Toen het vierde deel voor de Super Nintendo verscheen, ontstond de eerste verwarring want met het oog op de continuïteit werd deze game in de rest van de wereld uitgebracht als Final Fantasy II. De delen erna liep de Japanse en Westerse nummering derhalve niet synchroon, waar tevens de Japan only uitgave van het vijfde deel voor verantwoordelijk was.
Toen op de PlayStation een groter publiek werd bereikt, besloot Square schoon schip te maken en hun zevende meesterwerk wereldwijd van hetzelfde nummer te voorzien.

> "DE GRAPHICS ZIJN OPGEPOETST EN ZIEN ER EEN STUK BETER UIT DAN DE ORIGINELE GAMES."



Gehoorzame jongen. Z'n moeder zei, "en na schooltijd, in rechte lijn naar huis".



"Snif, ik ruik vier idioten, waarvan er minstens twee ongesteld zijn."
"Nou ik hoor geen slap gekwebbel, dus ik betwijfel of er vrouwen bij zijn."
"Jongens, ik kan ze zien, maar dat van die idioten klopt in ieder geval."

FAMICOM

Waar was dit hele verhaal goed voor? Dit is mijn ietwat omslachtige manier om duidelijk te maken dat dit niet Final Fantasy II van de Super Nintendo is. We hebben hier echt te maken met de eerste twee Famicom (NES) delen, waarvan het tweede deel pas enkele jaren geleden voor het eerst is vertaald (voor een PlayStation bundel).
Nu was ik erg benieuwd om te zien hoe, zo'n vijftien jaar later, de grondlegger van deze serie mij zou bevallen.
Het eerste dat opvalt, is dat er niet veel aandacht aan een daadwerkelijk verhaal is besteed of aan de ontwikkeling van jouw personages. Dan heb ik het natuurlijk alleen over hun persoonlijkheid want het verhogen van je level en verkrijgen van nieuwe vaardigheden speelt weldegelijk een belangrijke rol. Aan het begin kies je vier personages, met ieder hun eigen job (knight, white mage, black mage, etc.). Vervolgens reis je de wereld over om het kwaad te bestrijden. Dit gebeurt aan de hand van random gevechten in dungeons en andere omgevingen.

NIEUWE ELEMENTEN

Final Fantasy II kent soortgelijke gameplay maar komt een stuk moderner over, mede dankzij de aanwezigheid van een (nog steeds ietwat mager) verhaal. De personages hebben ditmaal een eigen naam en er is een duidelijker plot aanwezig. Wat beide games overigens missen aan diepgang van het verhaal maken ze goed met diepgang van de gameplay.

"Wat flauw, mogen wij weer niet meedoen met zelfmoord-commandootje spelen."



De graphics zijn opgepoetst en zien er een stuk beter uit dan de originele games. Ook op het gebied van de audio zijn de nodige verbeteringen aangebracht. En om het voor Final Fantasy rotten de moeite waard te maken om nogmaals deze lange games door te spelen, zijn er wat nieuwe elementen in verwerkt.
Magic werkt ditmaal met MP (magic points), in plaats van dat deze een beperkte voorraad hebben. En in Final Fantasy I is de Soul of Chaos Dungeon te vinden, waar je unieke items zoals Ultima Weapon kan vinden en eindbazen uit verscheidene Final Fantasy delen te lijf kan gaan.
Tot slot is Final Fantasy II voorzien van een extra verhaallijn waar je met niet speelbare personages uit het standaard spel kan spelen.
Voor mij waren deze nieuwe elementen, gecombineerd met de games zelf, meer dan genoeg om wederom vol in deze klassiekers te duiken.

BORIS

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 85

Ghost Recon wordt een mainstream game die nog steeds leuk is voor de hardcore oorlogsfanaat. Goed nieuws voor de boekhouders van Ubisoft dus.

In de vorige PU heb je al kunnen lezen dat we blij zijn met de richting die de Ghost Recon serie op gaat. Deze maand ons definitieve oordeel.



De bekende first-person view is weg uit de Ghost Recon serie. Of beter gezegd; er is een third-person view bijgekomen waarin je het spel voor het grootste deel speelt. De oude first-person view is nog steeds te vinden in de Xbox-versie en als je met je wapen inzoomt, zie je dat natuurlijk ook in first-person.
Het is een vreemde zaak; op papier zijn deze veranderingen namelijk behoorlijk ingrijpend maar als je het spel speelt, voelt het zo natuurlijk dat je denkt dat het altijd zo is geweest.
En er zijn nog veel meer verbeteringen. De eerste Ghost Recon poort van PC naar de console werd voorzien van een heleboel commentaar uit de fanatieke shooter gemeenschap. Het spel zou slecht speelbaar zijn op de PlayStation 2 en de Xbox Live functies zouden

GHOST RECON 2

te lijden hebben onder het ontwerp van de PC multiplayer opties die nog steeds terug te vinden waren in de console versies.
Maar nu dus niet meer; Red Storm heeft geleerd van zijn fouten en dat is te zien aan het tweede deel van Ghost Recon.

TWEE VERSIES

De serie die begon op de PC is nu helemaal apart ontwikkeld voor de console. Sterker nog, ook de PS2 en de Xbox-versie zijn helemaal onafhankelijk van elkaar gemaakt.
Het verhaal van beide games speelt zich af in Noord-Korea waarbij de Xbox variant in de tegenwoordige tijd speelt terwijl de Playstation-versie begint in 2007. Andere missies dus voor beide consoles en dat is op het eerste gezicht een beetje wennen.
Ubisoft gaat er waarschijnlijk vanuit dat gamers beide versies zullen kopen en dat lijkt ons toch onwaarschijnlijk. Vooral omdat de game op Xbox duidelijk mooier is, de missies intenser zijn en je gebruik kunt maken van de Xbox Live Multiplayer mode. Vooral dat laatste is een aanrader want het ziet er naar uit dat deze game net als Rainbow Six 3 de Xbox Live charts zal gaan domineren.
Nieuw is de Lone Wolf mode waarin je een missie helemaal in je eentje speelt en geen hulp krijgt aangeboden van teamgenoten. Het is een optie die goed tot zijn recht komt bij een spel als dit want er zijn altijd een aantal verschillende manieren om een level uit te spelen.

Daarnaast zijn de singleplayer missies erg strak ontworpen en zul je niet snel uitgekeken raken op het opnieuw spelen van de verschillende maps.

KRITIEK

Er zijn echter ook punten van kritiek op deze Ghost Recon 2. Tijdens de singleplayer missies zullen je objectives namelijk steeds opnieuw bijgesteld worden. Heb je net een patrouille uitgeschakeld dan zal je horen dat je op moet schieten omdat er een bunker veroverd moet worden.
Ik realiseer me dat in een echt conflict het tempo waarschijnlijk ook hoog ligt maar ik ben toch gewend om als speler zelf het speltempo te bepalen. Dat is dus wel even wennen.
Daarnaast zijn de objectives die je krijgt vaak een beetje te veel van het goede.
Nadat je in je eentje een heel kamp hebt veroverd, wordt je gevraagd om nog even een tank op te blazen en een tweetal helikopters uit de lucht te schieten.
Persoonlijk zie ik graag een wat realistischer scenario want dit gaat wel heel erg over the top.
Ubisoft ziet de Ghost Recon serie graag mainstream gaan en ik denk dat ze daar de voorwaarden wel voor geschapen hebben.
Gevaar is natuurlijk wel dat de hardcore shooter liefhebbers niet alle veranderingen zullen opvatten als verbeteringen.

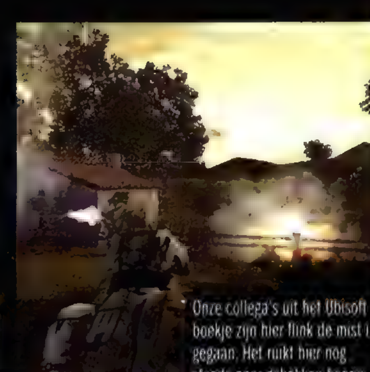
Altijd een handig zo'n loodgieter in je squad.



"NADAT JE IN JE EENTJE EEN HEEL KAMP HEBT VEROVERD, WORDT JE GEVRAAGD OM NOG EVEN EEN TANK OP TE BLAZEN EN EEN TWEETAL HELIKOPTERS UIT DE LUCHT TE SCHIETEN."



Die gevechtspiloten zijn echt idioten. Zelfs in het zwembad maken ze alleen maar bommetjes.



Onze collega's uit het Ubisoft boekje zijn hier flink de mist in gegaan. Het ruikt hier nog steeds naar gebakken boerin.

RED STORM • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM
GENRE: OORLOG SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - MULTIPLAYER VIA XBOX LIVE & PLAYSTATION NETWORK GAMING • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **78** | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

Call Of Duty: Finest Hour is een van de betere WO II console-shooter van dit moment, maar haalt zeker niet het niveau van zijn grote PC broer...



VERMAKELIJK ZONDER TE VERRASSEN

De PC add-on United Offensive is nog maar koud uitgespeeld of Call of Duty: Finest Hour dient zich alweer aan. Als dat zo doorgaat ben ik voor mijn 33e een oorlogsveteraan!

De Call of Duty franchise werd beroemd op PC en doet na ruim een jaar de spelcomputers aan. De game is aangepast voor de desbetreffende platformen maar absoluut geen poort.
Als "PC-belangenbewaker" bij de PU was ik erg benieuwd hoe een van mijn lievelingetjes het op de console zou doen.

CALL OF KNALLEN

In Call of Duty zie je de oorlog door de ogen van de gewone man op het slagveld die zijn leven gaf en zij aan zij vocht met zijn wapenbroeders. Bekeek je de strijd op PC vanuit drie perspectieven, nu gooit Spark Unlimited er maar het liefst het dubbele tegenaan. Zes personages, in wiens hoedanigheid je van het ene hectische moment in het andere belandt. Het is een achtbaan van actie en je wordt geen moment met rust gelaten. Het ene moment speel je een Amerikaan die nazi's over de kling jaagt, vervolgens blaas je als Brit een installatie op om daarna in een tank te hoppen en even later ben je een sluipschutter die vijandelijke soldaten met uiterste precisie van een extra lichaamsopening probeert te voorzien.
Echter waar je op de PC samen met je team stukje bij beetje terrein moest veroveren temidden van granaatinslagen, mortiervuur en rondvliegende kogels, is Finest Hour duidelijk "ver-consoliseerd". De game is nog steeds aangenaam chaotisch, de actie komt van alle kanten maar het is soms wel

> "FINEST HOUR KENT EEN PAAR ZEER MEMORABELE HOOGTEPUNTEN MAAR HET ZIJN ER HELAAS TE WEINIG."

heel simpel run & gun. Ook had ik af en toe meer het idee dat ik de opa van Rambo speelde en droeg de vijand iets te vaak een bazooka bij zich alsof het een Zwitsers zakmes was.

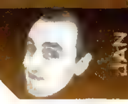
CALL OF EPIEK

Je vecht nog wel steeds samen met teammaten. Soms met honderden tegelijk (Stalingrad), soms met een groepje van drie, vier man.

Later moest hij zich nog voor een regeringscommissie verantwoorden of er wel sprake was van een levensbedreigende situatie.



SPARK UNLIMITED • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CALLOFDUTY.COM

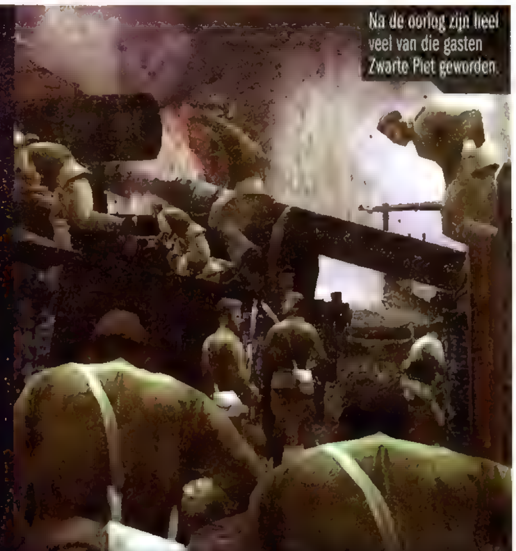




"Jongens! Hé jongens! Mijn zegen heb je maar doe dat effe op een plek waar niemand je kan zien!"



En dan moest je ook nog uitkijken voor het drijfzand langs de kant van de weg.



Na de oorlog zijn heel veel van die gasten Zwarte Piet geworden.

De missie in Stalingrad is een van die fraaie epische momenten die zo kenmerkend is voor dat typische Call Of Duty gevoel. Wanneer enorme hordes Duitse soldaten je tegemoet komen en maar blijven komen, giert de adrenaline door je lijf.
Ook de tankonderdelen zijn erg vermakelijk (echter gigantisch arcade) maar het fraaiste lintje gaat naar de campagne in Noord-Afrika. Eindelijk eens een deel van de WO II die in shooters nog amper belicht is. De zanderige settings zijn mooi vormgegeven en het Jeep-ritje in de woestijn is een van de leukste momenten in het spel.
Helaas zijn dergelijke momenten schaars en bestaat het merendeel uit schietwerk: stationaire guns bedienen, huizen opblazen, van A naar B rennen, groepjes escorteren... de gebruikelijke stuff.

CALL OF FRUSTRATIE

Op één front schiet Finest Hour zichzelf keihard in de voet en dat is het gebrek aan savepoints. De meeste missies kennen slechts een of twee savepoints en die zitten meestal halverwege. Zo kwam het geregeld voor dat ik flinke stukken van voor af aan opnieuw moest spelen en dat werd op den duur behoorlijk irritant. Zeker omdat je bij de Xbox eigenlijk zou moeten kunnen saven waar je wilt.
Een ander puntje van discussie betreft de graphics. De ene keer ziet het er allemaal flitsend en slik uit, de andere keer ogen de texturen grauw en wazig. De wapenmodellen en de explosies vol rook en zand zijn tof, brandende wrakken en stukgeschoten huizen zien er echter niet uit. De Afrika missies ogen dan weer fantastisch, terwijl andere levels weer ongeïnspireerde peper-en-zout vaatjes kleuren tevoorschijn toveren. Een vreemde mix derhalve.



"Shit, ik heb denk ik vanochtend de verkeerde jas aangetrokken."

CALL OF MULTIPLAYER

De multiplayer is niets bijzonders en beperkt zich tot online speelmodes. Dat betekent voor de GameCube dat het er na de singleplayer op zit, en die is door een beetje gamer in een uur of tien uit te spelen.
Het gebrek aan four-player splitscreen, LAN support of two-player splitscreen is jammer maar op de PS2 en Xbox kun je tenminste nog online knallen. Verrassingen zijn er echter niet; het zijn de bekende Deathmatches, Team Deathmatches, Capture The Flag en de Counter-Strike-achtige assault modes. Niets dat je niet al eerder hebt gezien dus.
De gameplay is wel retesnel; met zestien man, zonder lag en haperingen. Multiplayer voor Xbox en PS2 vormt dus een leuke extra... niets meer, niets minder.

CALL OF DUTY: MODEST HOUR

Alles in ogenschouw genomen is Call Of Duty een vermakelijke WO II shooter die een stuk beter uitpakt dan het broddelwerk Rising Sun van EA van een jaar terug. Echter, daar waar de PC variant het genre naar een nieuw niveau van filmische intensiteit bracht, is het op de console veel meer een traditionele shooter geworden.
Finest Hour kent een paar zeer memorabele hoogtepunten maar het zijn er helaas te weinig om er het duurste eremetaal voor uit de kast te trekken. De Afrika missie is uitzonderlijk goed maar juist die duurt dan weer erg kort.
De online multiplayer is zoals gezegd erg standaard, en met SOCOM II, Killzone, Halo 2 en Return to Castle Wolfenstein (met zijn meesterlijke multiplayer op Xbox) zijn er gewoon betere online titels voor de spelcomputer voorhanden.
De singleplayer zelf is erg leuk - zei het wat aan de korte kant - en de verschillende onderdelen zijn zeer afwisselend maar in het steeds voller rakende genre van de console shooter is CoD: FH helaas geen uitschieter.



Aan het eind van de oorlog was er zo weinig brandstof dat de tanks regelmatig geduwd moesten worden.



Opgeruimd staat netjes, zeg ik als oprecht cultuurbarbaar. Weer een mooie ruimte voor een flatgebouw!

GENRE: WO II SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 16 • VERWACHT: OUT NOW

NES CLASSICS

OUDE GAMES IN NIEUWE ZAKKEN

Op de eerste vrijdag na 'oud-en-nieuw' worden door Nintendo vier 'nieuwe-oude' spellen in de winkel gelegd. Net als de vorige acht NES Classics gaan deze afgestofte Nintendo-hits voor 20 Euro per stuk over de toonbank. Wij onderwierpen het nostalgische kwartetje aan een kritische analyse.

DR. MARIO (1990)

Na het succes van Tetris zijn er iets meer dan veertienhonderdtweeëndertig klonen verschenen. Allemaal spelletjes waarin blokken het beeld komen binnenvallen die je moet combineren met de blokjes die zich al in het speelveld bevinden.
Dr. Mario mag zich samen met Puyo Puyo en Panel de Pon tot de beste van deze Tetris-achtige puzzelspelletjes rekenen. Dit keer zijn het pillen met twee verschillend gekleurde helften die het beeld binnenvallen, je moet ze besturen en roteren om gekleurde virussen te elimineren - een rijtje met vier vakjes van dezelfde kleur verdwijnt, waarna eventuele aanhangsels omlaag vallen om mogelijke kettingreacties te veroorzaken.
Als je deze game nog niet kent en overweegt een uitdagend, Tetris-achtig spelletje voor je GBA aan te schaffen, is dit eigenlijk best een goede keuze.

SCORE: 70

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (1987)

Ben jij een supergrote Zelda-fan? Nee? Dan kun je deze game met een gerust hart laten liggen. Het is namelijk nogal een kutspel. De minst logische Zelda qua puzzels, de meest frustrerende qua reizen en vechten. Vaak kom je alleen verder in het spel door allerlei totaal niet voor de hand liggende dingen te proberen en heel veel tijd te steken in repetitieve gevechten. Anders bouw je namelijk niet genoeg ervaringspunten op om in de latere levels te kunnen overleven.
Ben jij een supergrote Zelda-fan? Ja? Dan zal de tegelijk vervreemdende en herkenbare vorm van dit Zelda-avontuur je wellicht genoeg interesseren om bovenstaande beproevingen te doorstaan. Daarbij krijg je van mij ook nog eens het predikaat "Bikkel van de maand" als je deze radicale game zonder hulp van internet of spellijn weet te voltooien.

SCORE: 40

METROID (1986)

Heb je Metroid: Zero Mission al in bezit? Mooi, dan hoef je deze heruitgave van de allereerste Metroid niet meer te halen. Als je Zero Mission hebt uitgespeeld, komt deze game namelijk automatisch beschikbaar op de spelcassette van ZM, als extraatje.
Is deze originele Metroid als opzichzelfstaande uitgave de moeite nog waard? Ja, eh, misschien. Hoewel? Door de vlotte, soepele besturing is de game op zich nog wel toegankelijk voor de hedendaagse gamer. Die moet wel van bikkelen houden en veel heen en weer willen reizen door gebieden die eigenlijk best wel veel op elkaar lijken.
Er zitten geen echte puzzels in, het accent ligt meer op platformactie en gedegen zoekwerk dan in de nieuwere Metroids. Natuurlijk zijn de gedateerde pixeltjes ook een stuk minder goed in staat om de sfeer over te brengen die de hedendaagse Metroids zo bijzonder maakt.
Daarom is deze game eigenlijk alleen geschikt voor de hardcore Metroid-fans... maar die hebben de game dus al in bezit via Zero Mission.

SCORE: 60

CASTLEVANIA (1986)

Niet de eerste Castlevania maar wel de titel waarmee de consolespeler bekend raakte met de zweepzwaaiende vampierendoders van de familie Belmont.
Dit avontuur stamt uit de tijd dat de makers van de serie de opzet van Super Metroid nog niet hadden overgenomen, wat betekent dat je redelijk lineair van A naar B moet wandelen om steeds dieper door te dringen in het griezelkasteel van Dracula.
Door de veelheid aan vijanden en geheimpjes is dit nog steeds een leuke bezigheid, al zijn bepaalde platformelementen wat aan de frustrerende kant.
Als je trek hebt in een lineair en best wel pittig actiespelletje, zul je je hier wel een paar treinreizen mee vermaken.

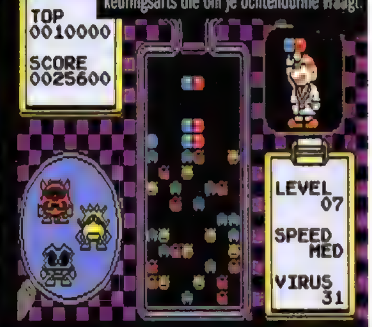
SCORE: 85

CONCLUSIE

Het blijft een beetje een dubieuze actie van Nintendo om die oude games allemaal nog eens apart uit te brengen. Zoals ik in mijn bespreking van de eerste acht Classics al opmerkte, had Nintendo ze beter als collectie op een enkele cassette kunnen bundelen, of voor dezelfde prijs een aantal SNES-hits kunnen uitbrengen.
Gelukkig ontstaat er over een paar maandjes eindelijk eens wat serieuze concurrentie op de markt van portable spelsystemen, zodat dit soort praktijken waarschijnlijk snel tot het verleden zullen behoren.

> "HET BLIJFT EEN BEETJE EEN DUBIEUZE ACTIE OM DIE OUDE GAMES ALLEMAAL NOG EENS APART UIT TE BRENGEN."


Nee hè, toch geen Metroid bijschrift?!



Dr. Mario is net zo voorspelbaar als een keuringsarts die om je ochtendurine vraagt.


Die Belmont familie háát vampieren. Ze kunnen hun bloed wel drinken.


O ja, dat herinner ik me nog... dat afgrijselijke gevecht om die blauwe vaas.

GAMESJAAR 2004
DE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN

Traditioneel blikken we rond deze tijd met de PU redacteuren even terug op het afgelopen jaar en dat doen we deze keer aan de hand van de volgende vragen:

1: De beste game van 2004
2: De meest vernieuwende game van 2004
3: Grootste tegenvaller van 2004
4: Dit had ik niet verwacht
5: Ik speelde stiekem ook
6: Grootste blunder van jezelf
7: Grootste blunder van een andere PU redacteur
8: Algemene indruk over het hele jaar genomen



BORIS

1: Rome: Total War. Ik denk dat ik deze game meer gespeeld heb dan alle andere games van dit jaar bij elkaar.
2: Er zijn dit jaar geen vernieuwende games uitgekomen. Wel vernieuwend was de marketingcampagne van San Andreas. Rockstar weet echt waar het mee bezig is.
3: PlayStation Online. Niet alleen bleek dit jaar dat de online dienst van Sony qua populariteit nog niet eens in de schaduw mag staan van Xbox Live. Ook werden de grootste Sony games geplaagd door technische problemen met als hoogtepunt Gran Turismo 4 die niet online speelbaar zal zijn op de PlayStation 2.
4: Dat Playlogic zich zo gemakkelijk zou laten degraderen tot B-Publisher. Ze hebben bijna niets gereleased en ze hebben het gepresteerd om een verkeerde (bèta)versie van het teleurstellend slechte Alpha Black Zero naar de fabriek te sturen. De titels die momenteel nog in ontwikkeling zijn, kunnen hoogstwaarschijnlijk regelrecht de budgetbak in. Ik voorspel een donkere toekomst voor deze uitgever.
5: RISK II. Het bordspel maar dan op de PC. Je kunt het geloof ik gratis downloaden van internet. Toch echt leuk.
6: Dat ik me één keertje heb vergist in de deadline en mijn artikelen bij Ed per ongeluk te laat heb ingeleverd ;-)
7: Jezus, daar kan ik een boek over schrijven. Maar mijn verbazing was het grootst toen Skate tijdens zijn bezoek aan de Tokyo Game Show zijn "vrije" dagen doorbracht op zijn hotelkamer om twee kortjes voor Ed te schrijven. Niet alleen was ik verbijsterd dat de jongen 2 hele dagen en 1 avond nodig had om 400 woorden te schrijven. Ook leverde hem dit minder op dan de hotelkamer kostte, laat staan de reis.
8: Het was een goed jaar voor Power Unlimited, Gamekings en de industrie in het algemeen. Het laatste kwartaal van 2004 zal de geschiedenis ingaan als het beste seizoen voor gamers ooit.

JEROEN

1: Grand Theft Auto San Andreas topte alle andere toppers.
2: Paper Mario: The Thousand-Year Door.
3: Fable, daar had ik echt veel meer verwacht.
4: Dat The Chronicles of Riddick Escape From Butchers Bay zo ontzettend goed was.
5: Hamtaro Rainbow Rescue.
6: De 55 van Harvest Moon verdedigen tegenover Nintendo fans op de Gameplay. Hoe meer woorden ik nodig had hoe groter het groepje N-fans werd.
7: J.J. die Gordon Freeman uit Half-Life standaard op diverse fora Morgan Freeman (de acteur) noemt.
8: Eigenlijk was het een jaar lang wachten op Grand Theft Auto San Andreas....





STEVEN

1: Ninja Gaiden!!!
2: Mario and Luigi Superstar Saga
3: Het vage gebeuren omtrent Final Fantasy XI. Ik zit die game nu nota bene op de PC te spelen!
4: Dat zoveel mensen zouden zeiken over de moeilijkheidsgraad van Ninja Gaiden. Mietjes!
5: Doom 3. Qua game zeker mijn ding maar als je me een jaar geleden had verteld dat ik 'm op de PC zou spelen...
6: Mijn PC en grafische kaart in al mijn enthousiasme te veel overclocken, waardoor alles maar dan ook echt alles opnieuw moest worden geïnstalleerd...
7: Jurjen met zijn 85 voor Mario Kart Double Dash. Ik speel 'm nog steeds wekelijks met een paar vrienden. Het is een waardig nieuw deel waar de vernieuwingen de dynamiek van het spel nog sterker maken. Die verdiende een hele dikke gold award!
8: Ik denk dat er nog nooit zoveel vette games zijn uitgekomen als dit jaar, met als enige minpunt dat 't allemaal vervolgen zijn.

JURJEN



1: The Legend of Zelda: The Minish Cap.
2: Pikmin 2.
3: Galleon.
4: Aankondiging nieuwe Zelda voor de Cube.
5: Burnout 3 Takedown.
6: In een commentaar over de aankomende strijd tussen de Nintendo DS en Sony PSP wekte ik de suggestie dat Sony weleens te zelfverzekerd zou kunnen zijn om deze oorlog te winnen. Na de aankondiging van de zeer agressieve prijsstelling van de PSP neem ik deze woorden graag terug.
7: Pfff, waar moet ik beginnen?
8: Het gebrek aan continuïteit in de aanvoer van nieuwe hoogwaardige titels voor de Cube is me nogal tegengevallen. Het aantal exclusieve toptitels aan het eind van 2004 (Paper Mario 2, Pikmin 2, Metroid Prime 2, Tales of Symhonia) kon dit nog maar net goedmaken.

SKATE

1: Prince of Persia: Warrior Within.
2: Paper Mario: The Thousand-Year Door
3: De rap karaoke game Get on da Mic en vrijwel alle andere titels die insprongen op de urban hype.
4: Dat ik het afgelopen jaar meer tijd doorbracht met PC games dan console games.
5: Pikmin 2. Ik had eerlijk gezegd niet verwacht dat deze game mij zo zou aangrijpen.
6: Da's heel recent. Toen ik 's ochtends werd gevonden door de redactieleden, maffend op de nieuwe bank. Ze hebben de hele dag alle ramen moeten open zetten. Gelukkig was het geen weekend want anders had ik twee dagen het pand niet uitgekund.
7: Hallo! Ik werk niet bij de kliklijn! Iedereen maakt wel eens een foutje (sommigen onder ons wat meer, heel wat meer), maar ik vind iedereen lief en zij mij ook. Dat wil ik graag zo houden.
8: De lat is in vele genres wederom een stuk hoger gelegd. Wel jammer dat de beste games bijna allemaal vervolgdelen waren. Da's toch een ietwat verontrustende trend aan het worden.



JAN

1: Half-Life 2. Lees mijn review in deze PU maar. Ik heb gezegd. Amen!
2: Rome: Total War. Het RTS genre zal nooit meer hetzelfde zijn na dit meesterwerk.
3: The Getaway Black Monday. Belofte maakt schuld... en die werd niet ingelost.
4: Dat je met de Covenant speelt in Halo 2. Een leuke maar gewaagde switch.
5: Paper Mario & The Thousand-Year Door, Mario & Luigi, Jak 3, Ratchet & Clank 3.
6: Tijdens de PUGA Quiz een klein knaapje per ongeluk het verkeerde antwoord influisteren.
7: J.J. en zijn Morgan Freeman.
8: Een goed gamejaar maar wel erg veel sequels.



J.J.



1: GTA: San Andreas.
2: Donky Konga (wat niet wil zeggen dat ik het echt tof vind).
3: De Ajax Club Football-reeks. Zo'n goed idee, zo matig uitgewerkt. En nee, dit is geen leedvermaak van een PSV-fan.
4: GT4 die voor de tachtigste keer uitgesteld is en ook nog eens geen online-mode bezit.
5: Sudeki. Ik ga nog liever een paar keer naar een concert van Frans Bauer dan dat ik een RPG speel maar dit vond ik toch best wel aardig. Best wel heel aardig eigenlijk.
6: Een zakenrelatie op de PU-redactie bellen, denken dat ie in de wacht stond, hem uitschelden om vervolgens te merken dat ie mee kon luisteren...
7: Tja, mijn waarde collegae hebben weer een aantal keer het vliegtuigje gemist. Terwijl de wekker toch echt al uitgevonden is.
8: Een jaar waarin hardware eindelijk een ondergeschikte rol speelde en het allemaal draaide om de games. En er kwam veel moois uit. Ook het jaar van de Xbox wat mij betreft; vrijwel alleen maar hele goede titels en een online mode die staat als een huis.

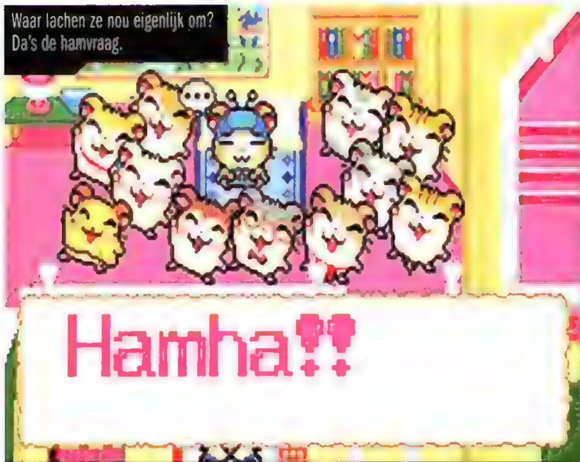




OUT NOW • ALPHADREAM • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

SCORE **80** | GRAPHICS **8** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **8** | JEROEN

HAMTARO RAINBOW RESCUE



Waar lachen ze nou eigenlijk om? Da's de hamvraag.


Die beestjes verzamelen bad stoppen. Wat zeg ik? Verzamelen? Noem het gerust hamsteren.

Wederom een avontuurtje met het hamstertje Hamtaro in de hoofdrol. Mierzoet maar eigenlijk stiekem best wel leuk, uuuuuh... voor je kleine broertje natuurlijk!

Het hamstertje Hamtaro beleeft weer een bijzonder avontuur. Er verdwijnt plotsklaps een regenboog en de regenbooghamster Bo, verliest al zijn fraaie kleuren.
Tijd om de hamsterclub bijeen te roepen en op zoek te gaan naar de verdwenen regenboogkleuren.
Dat klinkt erg flauw maar de zoektocht is er eentje die je lang bij blijft, uuuuh... dat geldt voor je kleine broertje natuurlijk.

WIJZE LES

In dit Hamtaro avontuur is het zaak dat je door zoveel mogelijk met andere hamsters te praten kleine, niet al te complexe, puzzeltjes oplost. In veel gevallen zal het gaan om zaken als een plank van A naar B verplaatsen of een tennisbal ergens vanaf gooien, waarbij je dan de hulp van andere hamsters nodig hebt.

Ja, dames en heren, jongens en meisjes, er zit een wijze les in Hamtaro Rainbow Rescue: door samen te werken, bereik je meer! Het wordt gelukkig niet al te klef door je strot geduwd maar als je ver wilt komen in dit avontuur dien je toch echt de krachten te bundelen.

SPELLETJES

Tijdens je reis door het Hamtaro wereldje stuit je op een aantal obstakels die verpakt zijn als een mini-game. Voltooi je het spelletje dan kun je je weg vervolgen of kom je in het bezit van een speciaal voorwerp dat je later in het avontuur nodig zult hebben.
De mini-games speel je met één enkele hamster maar dan wel met de hamster die vindt dat hij daar het meest geschikt voor is.
Zo moet je bijvoorbeeld balancerend op een tennisbal naar de overkant van een plasje water lopen en blijkt alleen het rare hamstertje Penelope in staat te zijn om dit klusje te klaren. En zo stapt er voor iedere opdracht weer een andere hamster naar voren.
De mini-games zijn erg vermakelijk en totaal niet vervelend of onmogelijk om te voltooien. Het komt in veel gevallen neer op timing en ritmegevoel.

VROLIJK

Ondanks de zoete kleuren en het vrolijke sfeertje van het spel steekt alles erg goed in elkaar.
Natuurlijk moet je wel een beetje een fan zijn van die vrolijke hamster en zijn vrienden maar als avontuurlijk spelletje met de nodige (flauwe) humor slaagt het wonderwel. Vooral de animaties van de koddige hamsters laten een onuitwisbare glimlach op je gezicht achter. Hamtaro Rainbow Rescue is een spelletje zo mierzoet, dat de vullingen spontaan uit je kiezen springen, desondanks bleef dit zeer grappige avontuurtje mij urenlang boeien, uuuuuh... m'n kleine br... nee echt, mij ook!

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

OUT NOW • CODEMASTERS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.CODEMASTERS.NL

SCORE **82** | GRAPHICS **7** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **9** | SKATE

LMA MANAGER 2005



Die veel te zachte pass is van Slomas, dat zie je meteen.



Die nummer 5 schijnt zelfs de kleinste gaatjes in de verdediging te kunnen vinden.

In de nieuwste editie van mijn favoriete footie manager serie (op de console althans) kun je nu ook alle clubs uit de ere- en eerste divisie onder je hoede nemen. Het werd tijd ook!

Jarenlang vond ik het jammer dat de Nederlandse competitie steeds weer schitterde door afwezigheid in de eerdere edities van Codemasters' voetbal manager serie. Ik nam dit manco echter voor lief, omdat de games steeds weer lekker toegankelijk waren en tegelijkertijd over genoeg diepgang beschikten. LMA bracht zo'n beetje hetzelfde teweeg bij me als de Championship Manager edities op de PC. Overigens is het nieuwste deel van laatstgenoemde, niet meer bij Eidos maar bij Sega ondergebracht en luistert ie nu naar de titel Football Manager 2005, maar da's weer een ander verhaal.

DROOMTRANSFER

Codemasters levert wederom een prima eindproduct af, op maat gemaakt voor de console. Je kunt nu dus naast bijvoorbeeld de Engelse, Duitse en Spaanse clubs ook met alle clubs uit de Nederlandse competities aan de slag. Ik denk niet dat ik hier hoef uit te leggen bij welke club ik aan de slag ben gegaan...
Overigens is de LMA-formule vrijwel intact gehouden. Er zijn wel wat interessante aanpassingen gedaan aangaande de personages van de spelers; ontevreden spelers geven nu meer kritiek op je werkwijze, bijvoorbeeld wanneer ze te zwaar belast worden. Daarnaast zullen spelers die zich te groot voelen voor je cluppie niet meer hun uiterste best doen wanneer je een droomtransfer blijft blokkeren. Bij het aantrekken van spelers zul je nu nog meer moeten letten op eventuele aanpassingsproblemen wanneer een speler uit een ander land komt en meer van dat soort kleine, doch vitale punten.
Het is trouwens wel jammer dat de in 3D weergegeven wedstrijden nog steeds wat matig ogen en sommige acties alle wetten van de logica tarten maar ja, je kan niet alles hebben hè.

EYETOY

Heb je een EyeToy, dan kun je verschillende gelaatsuitdrukkingen opslaan die je vervolgens op de sportpagina van de krant kunt terugvinden. Ook cool en zeker noodzakelijk is de downloadable content die je ergens begin volgend jaar op alle systemen zult kunnen checken. Deze content stelt je namelijk in staat alle transfers die in de realiteit tijdens de winterstop plaatsvinden, over te hevelen naar de game.
Als laatste wil ik nog kwijt dat de PC-versie (die LMA Professional Manager 2005 heet) geheel op zichzelf staat en nog wat uitgebreider is dan de console-versie, maar niet kan tippen aan de grootte en diepgang van Football Manager 2005. Ach, Ik heb me in ieder geval met zowel de console als PC-versie van LMA extreem vermaakt. Zeker weten dat ik hier nog heel wat maandjes zoet mee ga zijn.

OUT NOW • SONIC TEAM • SEGA EUROPE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGASUPERSTARS.COM

PLAYSTATION 2

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 72

SEGA SUPERSTARS

Het huidige aanbod aan specifieke EyeToy games is op z'n minst karig te noemen. Gelukkig is Sega zo vriendelijk geweest om een aantal van hun sterren voor de camera te halen.

Hoeveel games zijn er nu eigenlijk die volledig gebruik maken van de capaciteiten van de EyeToy? Inderdaad, ze zijn op één hand te tellen en dat kan natuurlijk niet de bedoeling zijn, hè. Het cameraatje is immers alweer een aardig tijdje uit.
Sonic Team dacht daar waarschijnlijk hetzelfde over en besloot al haar supersterren te laten opdraven voor een twaalftal mini-games, speciaal ontworpen voor Sony's apparaatje.
Het resultaat is een mix van hits en missers, waarbij de balans gelukkig naar de goede kant doorslaat (zij het op niet al te overtuigende manier).

VREEMD

In Sega Superstars zijn onder meer Sonic The Hedgehog, Nights (mijn favoriete Saturn-game), Virtua Fighter, PuyoPop Fever, Super Monkey Ball en Crazy Taxi in de mini-games verwerkt.
Een aantal van die games steekt met kop en schouders boven de rest uit. Zo bleef ik terugkomen bij Virtua Fighter, waarin je goed getimede zijwaartse sla en trap bewegingen moet maken om je tegenstander te raken en tegelijkertijd je dekking goed moet verzorgen om niet zelf tegen een paar flinke kicks en punches aan te lopen. Hetzelfde geldt voor PuyoPop Fever, waarbij je je hoofd, schouders en armen moet gebruiken om gekleurde Puyos die uit de lucht vallen in de juiste brievenbussen te doen belanden. Het is een ietwat vreemd concept, maar ik heb me er bijzonder mee weten te vermaken.
Ook aardig, maar eigenlijk niet meer dan EyeToy: Play-varianten zijn games als House Of The Dead, Samba De Amigo en Space Channel 5, allemaal rhythm based games die qua gameplay ook aan een EyeToy: Play mini-game doen denken. Op de maat je handen de goede kant op laten wapperen, je kent 't wel.
Verdomd lastig en daarom niet al te leuk om te spelen zijn Super Monkey Ball en Nights, waarbij je continu je armen omhoog moet houden om je character te navigeren. Da's even leuk, maar niet drie, vier minuten lang.
Daarnaast pikt de EyeToy sommige snelle armbewegingen in deze games niet goed op, wat zo nu en dan tot frustraties leidt. En dat kan in een party game als deze toch echt niet de bedoeling zijn.

AFSCHIETEN

Ronduit kut is Crazy Taxi, waarin je als een gek moet bewegen en schreeuwen om een taxi jouw kant op te laten komen (da's toch geen game? Welke achterlijke gast heeft dat bedacht?).
Ach ja, dan hou je nog een elftal games over waaraan je in mindere of meerdere mate plezier zult beleven. Ik heb me in ieder geval kostelijk vermaakt met iets meer dan de helft van de beschikbare spelletjes.



Niet opschrijven Ed, het had je dochter kunnen zijn...



Vooral deze kant op blijven kijken... baklap!

OUT NOW • SPIKE • CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM.COM

PLAYSTATION 2

STEVEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

CRIMSON TEARS

Animé fans opgelet! Capcom heeft in samenwerking met Spike voor jullie Crimson Tears ontwikkeld.

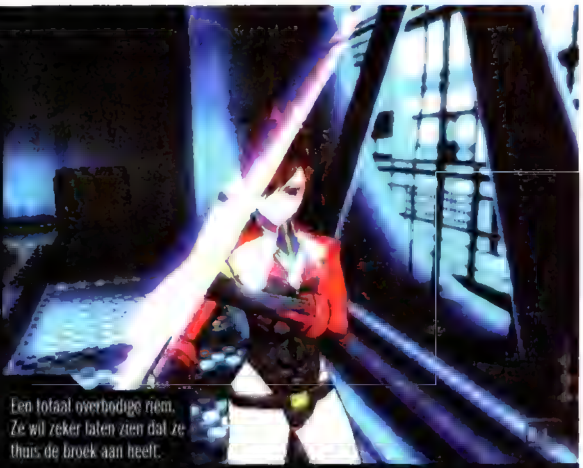
Vanaf het moment dat je Crimson Tears opstart, krijg je het idee dat je naar een typisch Japanse animatieserie of film zit te kijken. Van de shots en characterdesign, tot de actie en de cel-shaded graphics... alles doet vermoeden dat je een rechtstreekse kabelverbinding hebt met Japan.
Echter, zo gauw de stoere intro voorbij is vervalt de vergelijking met de klassieke animé film, aangezien het verhaal bij lange na niet zoveel omhanden heeft (of vaag is).
Je speelt als een van de drie mutanoids – menselijke wapens gecreëerd met behulp van biotechnologie – die zijn ontwikkeld voor noodsituaties. En vanzelfsprekend zit er net zo'n stront-aan-de-knikker-achtige situatie aan te komen. De stad wordt namelijk plotseling overspoeld door monsters, en dus wordt het drietal ingeschakeld.
Je hebt de keuze uit Amber, Kadie en Tokio, die verder niet al te veel voorgeschiedenis met zich mee brengen. Maar dat maakt niet uit want hun gebrek aan persoonlijke diepgang maken ze goed door hun wrede look. Tokio is de typisch Japanse tough guy en Amber en Kadie zijn verwikkeld in een competitie wie de geilste cyberbabe is (het is overigens gelijkspel).

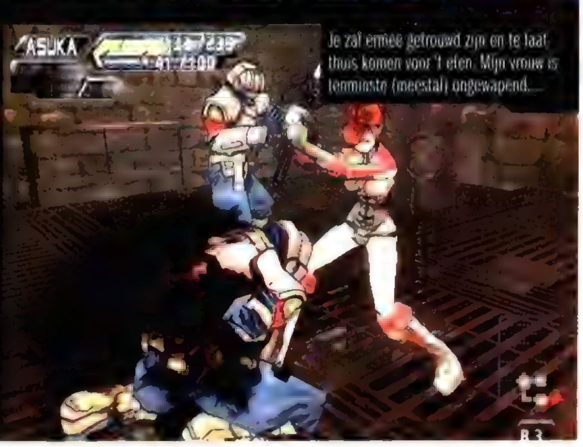
DIEP

Aan de oppervlakte lijkt Crimson Tears een simpele beat 'em up maar wie voorbij het eerste gedeelte van simpel button bashen komt, wacht een uiterst diepe game.
In eerste instantie doorloop je random gegenereerde dungeons, waar je met eenvoudige combo's vijanden aan gort hakt of knalt. Maar naarmate je meer experience en geld verzamelt, duikt de game de diepte in.
Uiteraard zijn simpele upgrades beschikbaar die al jouw statistieken op de bekende gebieden verbeteren.
Eveneens zijn door een origineel systeem alle combo's uit te breiden, door zelf een vertakking van jouw aanval uit een menu te kiezen. Tenslotte zijn er veel wapens en items te koop, die je vervolgens ook nog eens met elkaar kunt combineren om ze sterker te maken en speciale effecten aan je aanvallen te koppelen. Deze RPG elementen zijn goed uitgewerkt en absoluut het sterkste punt van het spel.

PASSIE EN GEDULD

Helaas is Crimson Tears geen onvergetelijke game, wat grotendeels te wijten is aan de ietwat repetitieve actie en het ongeïnspireerde leveldesign.
Desondanks kan ik deze titel erg waarderen en ik weet zeker sommigen van jullie met mij. Er zijn simpelweg een paar voorliefdes die je gewoon met mij moet delen.
Vereisten voor het genieten van Crimson Tears is een interesse in Dungeon and Dragons stijl games, een passie voor animé en een portie geduld voor het eindeloos sleutelen aan je personage en zijn statistieken.


Een totaal overbodige riem. Ze wil zeker laten zien dat ze thuis de broek aan heeft.



Je zal ermee getrouwd zijn en te laat thuis komen voor 't eten. Mijn vrouw is tenminste (meestal) ongewapend...


Logitech Cordless Action Controller
CORDLESS GAME KORTING!
Cordless Gaming is HOT! Helemaal met de Logitech® Cordless Action Controller voor PlayStation® en Xbox® met vibration feedback en 2,4 Ghz draadloze technologie. Daarmee heb je een bereik van wel 9 meter, zonder dat je besturing vertraagt! Dat wil jij toch ook?! Koop dan nu de Cordless Action Controller met € 10,- korting! Knip de onderstaande coupon uit en stuur 'm met de aankoopbon van je Cordless Action Controller naar Logitech. Dan storten wij een tientje terug op je rekening! Go cordless, get Logitech.
www.logitech.com
Logitech
Verkrijgbaar bij o.a.
Dixons
Don't miss it.
MediaMarkt
en de betere computershop

OUT NOW • CAPCOM • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

SKATE | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 67

MEGA MAN X: COMMAND MISSION

Het in blauw gestoken manneke slaat na een jarenlange platform-carrière samen met zijn maatjes een nieuwe weg in en belandt voor het eerst in een heuse RPG.

Dat zal effe schrikken geweest zijn voor de fans van Mega Man: hun held X niet meer in een platform action game maar een RPG!
Command Mission is echter ontwikkeld door het team dat vorig jaar de goed ontvangen RPG Breath of Fire: Dragon Quarter maakte, en om nou te zeggen dat het de laatste jaren zo fantastisch ging met de Mega Man-serie, nee.
Zo op het eerste gezicht lijkt het dus een goede move van Capcom om Mega Man X een nieuwe weg in te laten slaan.

SJORS & SJIMMIE

Onze welbekende Reploid robot dient het samen met zijn maatjes Axl en Zero (en later ook met andere characters) op te nemen tegen generaal Epsilon en zijn rebellenleger, die van plan zijn Giga City over te nemen.
Het klinkt een beetje als het Sjors & Sjimmie en de Rebellenclub-verhaal, en dat is het eigenlijk ook wel. Echt veel diepgang zit er namelijk niet in; Command Mission is met z'n ietwat maffe (en soms ronduit belachelijk klinkende) voice-acting, kleurrijke cel-shaded vormgegeven personages en vrij basale gameplay, duidelijk gericht op de wat jongere gamers en gamers voor wie het RPG-genre compleet nieuw is.
Met 'vrij basale gameplay', doel ik voornamelijk op de good old turn based RPG-stijl die we kennen van de oudere RPG's.
X en z'n collega's dienen in een tiental hoofdstukken met behoorlijk lineaire levels in 3D werelden wat simpele puzzeltjes op te lossen maar natuurlijk vooral battles uit te vechten met een keur aan vijanden en uiteraard de nodige eindbazen.
Het battlesysteem is niet bepaald origineel maar wat boeit het, het is namelijk het sterkste punt van de game. Je kunt, wanneer je meerdere characters tot je beschikking hebt, met z'n drieën tegelijk de strijd aangaan met vijanden en ook nog op elk gewenst moment een vervanger oproepen voor een personage dat tekort schiet.

FINAL STRIKE

Dit alles gebeurt met gevarieerde wapens en skills, alsmede indrukwekkende special attacks die je op een bepaald moment kunt bundelen tot één gigantische aanval, de zogenaamde 'final strike'.
Een klein nadeel is wel dat sommige battles erg lang duren en op een gegeven moment je irritatiegrens bereiken maar verder steekt het qua balans goed in elkaar.
Dit maakt Mega Man X: Command Mission een redelijke RPG die op geen enkele manier vernieuwend is maar toch aardig wegspeelt.
Wel jammer dat je 'm in minder dan vijftien uurtjes kunt uitspelen, wat voor RPG begrippen toch wel wat aan de korte kant is.



Die gast met die puntschouders wil je niet naast je hebben staan in een drukke tram.



Da's handig, zo'n jas die gelijk de tijd aangeeft.

OUT NOW • KROME • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI.COM/KINGARTHUR

PLAYSTATION 2 / XBOX

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 4 | SCORE 40

KING ARTHUR

Electronic Arts liet zien wat je kon doen met de Lord of the Rings licentie. Konami, of liever gezegd Krome Studios, trachtte ditzelfde te doen met King Arthur...

Dat de game King Arthur niet tegelijkertijd is uitgebracht met de gelijknamige film (de film is al uit de bioscopen verdwenen) heeft als gevolg dat het niet kan meeliften op de marketingcampagne rond de bioscoop versie en het spel moet het dus op eigen kracht zien te redden.
Des te spijtiger voor de makers dat dit spel te weinig kwaliteit heeft. Eigenlijk heeft Krome vooral geprobeerd het trucje van Electronic Arts met Lord of the Rings na te doen en daar verder weinig tot niks origineels aan toegevoegd. Ja, het vechten te paard misschien maar verder zit er niets in dat maar een beetje duidt op aanwezigheid van creativiteit bij de ontwikkelaars.
King Arthur is dan ook niets meer dan een ontzettend middelmatige button basher, waarbij je hopeloos op zoek gaat naar de nodige voorwerpen om je gezondheid mee op te vijzelen.
Het saaie zit hem vooral in het feit dat de vijanden maar op je af blijven komen in steeds dezelfde inspiratieloze omgeving.

GEEN DIEPGANG

King Arthur mist ook de nodige diepgang. Zo is het combosysteem dat de spellenserie van The Lord of the Rings zo leuk maakte, weggelaten en moet je het dus doen met het eindeloos op de knoppen rammen. Iets dat op den duur behoorlijk gaat vervelen.
Wat men wel goed heeft gedaan is de overgang van filmbeeld naar spelbeeld. Net als bij Lord of the Rings vloeien de beelden haast naadloos in elkaar over en dat draagt toch wel bij aan de spelbeleving, vooral voor mensen die de film gezien hebben natuurlijk.

RAMMEN

Het is niet meer dan logisch dat het spel de verhaallijn van de film op de voet volgt, echter, je krijgt per missie weer een ander personage onder de knoppen. Die hoef je niet op te waarderen met ervaringspunten zoals dat in Lord of the Rings wel moest en dat scheelt een hoop gehannes in optieschermen.
Op zich biedt dit dan wel enige afwisseling, alleen is het zo ontzettend jammer dat de personages zo weinig van elkaar verschillen. Het blijft een kwestie van rammen, rammen en nog eens rammen, ongeacht met wie je speelt.

SMURRIE

King Arthur had een vermakelijk spel kunnen zijn, de film is actievol genoeg. Helaas mist de game de variatie die ervoor zorgt dat je het spel daadwerkelijk met plezier speelt. Wat je nu voorgeschoteld krijgt is een saaie zoutloze smurrie die je liever opzij schuift voor iets anders.
Jammer, want ik had wel weer eens op aangename wijze in een fantasiewereld vol ridders en hofdames willen vertoeven.



"Joehoe luitjes. Alle jongens met blote bast en lang haar mogen na afloop in mijn wagentje douchen."

"Waarom zo vijandig? Ik wilde alleen maar vragen waar de dichtstbijzijnde Giromaat staat?"



PLAYSTATION 2

OUT NOW • ATARI • TEL. 040-2393580 • WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

SCORE 79 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | JEROEN

DRAGON BALL Z BODUKAI 3



"Getver, die laat een heel vies drakenballetje uit de trommel glippen."



"Gij kleine gulpensnuiver, uw leven is waard niet ene stuiver."

Hoe je een licentie goed kunt benutten? Simpel, kijk naar wat Atari doet met Dragon Ball Z.

Dragon Ball Z is een anime serie die in Nederland het afgelopen jaar enorm populair was onder de kids. Inmiddels liggen de action figurines van de oude serie voor een prikkie in de winkel en lijkt het gedaan met de rage omtrent de piekharige vechtersbazen.
De spellenindustrie denkt er echter anders over en zo verschijnt alweer het derde deel in de Bodukai serie. In het vermakelijke eerste deel werd het verhaal van de serie op de voet gevolgd. Daarbij werden alle handelingen nagespeeld op je spelcomputer. De vechthandelingen waren simpel doch doeltreffend en alles bij elkaar genomen leverde het een bijzondere ervaring op die goed aansloot bij de anime serie. Voor het tweede deel werd er een hoop losgelaten en veranderde de anime serie in een soort bordspel. De personages deden stapjes op het speelbord en kwam je in contact met een tegenstander dan moest je knokken. Deze gevechten waren weliswaar nog steeds ouderwets goed, alleen miste ik de sfeer van het eerste deel.

ROLLENSPEL

Voor deel 3 heeft men opnieuw iets anders verzonnen. Je kunt Atari niet van gemakzucht betichten in dit geval. Nog steeds kun je ouderwets toernooitjes afwerken met al je vrijgespeelde personages maar de manier waarop je die vechtersbazen vrijspeelt, is erg tof. Er is namelijk een soort rollenspel aspect aan het spel toegevoegd.
Kies ervoor om een verhaal te doorlopen met een van de personages en je kunt over een grote wereldkaart vliegen, op zoek naar vechtpartijen of verborgen voorwerpen die je bijstaan in het verhaal. Gewonnen matpartijen leveren punten op waarmee je weer nieuwe vaardigheden aan je personage kunt toebedelen, enfin je kent het wel. Uiteindelijk kun je op deze manier een onverslaanbare vechtersbaas in elkaar flansen.

VECHTEN

Vooral de gevechten, het is immers een vechtspel, zijn erg tof geworden. Men heeft goed naar de verschillende anime series die Dragon Ball Z rijk is gekeken om de speler het juiste gevoel te geven en dat is gelukt, kan ik wel zeggen. Zo mep je tegenstanders door bergen heen om ze op de rug van een draak te laten belanden die ze vervolgens een mep verkoopt met zijn staart zodat ze weer op het slagveld terechtkomen. Of je draait heel snel met je rechterpookje om een van die flitsende vuistgevechten te houden.
Bovendien is er ook nog eens de mogelijkheid om combo aanvallen los te laten.
Tijdens deze animaties dient iedere speler één van de vier knoppen te activeren. Komen de gekozen knoppen met elkaar overeen dan wordt de aanval afgeslagen. Kiest de verdedigende partij fout dan krijgt hij een pak slaag te verduren.
Dit wordt fantastisch in beeld gebracht en weet het gevoel van de anime alleen maar te versterken.

XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

SCORE 69 | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | STEVEN

SCALER



Steven vindt dit allemaal vrij standaard. Ach, in een land waar Pim Fortuyn wordt gekozen tot de grootste Nederlander aller tijden, verbaast me niks meer...



Persoonlijk had ik 't wel leuk gevonden als Wesley Sneijder was gekozen tot grootste Nederlander.

Ondanks dat het platformgenre een van de oudste en populairste speltypes is, blijft het aantal echte platform iconen beperkt. Misschien dat Bobby Johnson daar verandering in kan brengen.

Scaler is typisch zo'n spel dat het risico loopt over het hoofd te worden gezien en dat heeft vooral te maken met het feit dat we al eerder tig van dit soort games hebben gespeeld en Scaler op weinig punten (zowel positief als negatief) echt opvalt.
Scaler bewandelt het bekende pad en neemt daarbij geen enkel risico. Ontwikkelaar A2M richt zich met deze game volgens mij dan ook volledig op een jonge doelgroep die nog niet al te veel tijd met dit soort games heeft doorgebracht.

KAMELEON

Ook het verhaal heeft geen ambities om de game naar een hoger niveau te tillen. Bobby Johnson ontdekt dat zijn buurman het snode plan heeft om de wereld te veroveren met behulp van zijn reptielenleger. Inderdaad, what else is new?
Arme Bobby verandert aan het begin van het spel onverhoopt zelf ook in een kameleon, wat uiteindelijk nog goed voor hem uitpakt ook. De wereld waar hij naar toe wordt getransporteerd, speelt uiteraard slim in op zijn nieuw verkregen vaardigheden.
In zijn nieuwe vorm heeft Bobby twee standaard aanvallen; het simpelweg beuken van de vijanden of het verkopen van een oplawaai met z'n lange tong. Verder ben je onder andere bezig om door de levels heen te springen en a la Ratchet and Clank over lianen te grinden. Het belangrijkste gameplay element is de mogelijkheid om na het verslaan van bepaalde vijanden hun uiterlijk en krachten over te nemen. Dit is nodig om de verschillende missies in de levels te vervullen.
Alles bij elkaar genomen pakt de gameplay absoluut niet slecht uit en zitten de levels en de missies aardig in elkaar en zolang je geen ingenieuze puzzels of leveldesign verwacht, zal je op dit gebied niet teleurgesteld worden.

GEEN CHARISMA

De graphics zijn van hetzelfde laken een pak. Technisch is er niets op aan te merken en op sommige momenten zijn ze zelfs redelijk sfeervol, maar oprecht creatieve ontwerpen zul je niet aantreffen. Eerlijk gezegd wist Scaler mij niet echt te betoveren, ondanks dat er niet iets concreets mis is met het spel. Het is moeilijk om onder woorden te brengen, maar het ontbreekt de game gewoon aan een beetje charisma (als je daarvan kan spreken bij een videogame). Beginnende gamers zullen dit echter, evenals het gebrek aan innovatie, naar alle waarschijnlijkheid niet opmerken. En het budgetprijsje waarvoor de game wordt uitgebracht maakt het één en ander goed.
Scaler is zeker geen slechte game maar nauwelijks interessant voor de ervaren gamer die dit allemaal al een keer eerder heeft gezien en beter is gewend.

XBOX

JEROEN | **GRAPHICS** 5 | **REPLAY** 4 | **GAMEPLAY** 6 | **SCORE** 50

YU-GI-OH! THE DAWN OF DESTINY

Het bekende kaartspelletje met het kleine jochie Yugi in de hoofdrol vindt onder de kids gretig aftrek, het is echter de vraag wat de stoere Xbox gamer met deze game aanmoet.

Het kaartspelletje Yu-Gi-Oh! is te vergelijken met de kaartserie Magic of Pokémon. Twee spelers zitten tegenover elkaar en om de beurt nemen ze een kaart van hun stapel. Iedere speler kan dan één aanvalskaart op tafel leggen, zowel in defensieve als offensieve positie. Maar men kan er ook voor kiezen om een magische kaart neer te leggen.
Na het trekken en plaatsen van de kaarten kun je besluiten om je tegenstander aan te vallen. Je valt jouw tegenstander indirect aan en tracht zijn kaarten uit te schakelen. Zijn al z'n kaarten weggewerkt dan kun je diens levenspunten aanvallen. Die 8000 punten veeg je overigens niet zomaar van het speelveld, daar ben je wel even een tijdje mee zoet.
De speler die als eerste zijn punten kwijt is, verliest natuurlijk het potje.

YOU LOOSE

Dit is in het kort hoe je het kaartspel Yu-Gi-Oh! speelt. De speelwijze op de spelcomputer verschilt overigens niet zoveel. Je trekt kaarten, valt aan en tracht op slinkse wijze je tegenstander de baas te zijn.
Probleem bij dit digitale kaartspel is dat je vrij lang bezig bent om een beetje goede verzameling kaarten bij elkaar te sprokkelen. De moeilijkheidsgraad gaat daarbij ook nog eens behoorlijk omhoog en je zult meer tegen de 'You Loose' tekst aanlopen dan je lief is.
Verder is het meer dan jammer dat de kracht van de Xbox niet of nauwelijks wordt benut. Je kunt dan ook vergeten dat er bijvoorbeeld driedimensionale gevechten plaatsvinden van monsters die uit je kaarten tevoorschijn komen (net zoals in de gelijknamige tekenfilmserie gebeurt). Je ziet de monsters slechts even kort in beeld waarna de zwakste het veld ruimt. Dat is alles.

GEEN XBOX LIVE

Het gemis van een Xbox Live optie is ook nog iets dat niet onopgemerkt mag blijven. Dit soort kaartspellen schreeuwen om een meerspeler optie en Xbox Live was een uitermate geschikte manier geweest. Helaas is Konami 'vergeten' deze optie aan het spel toe te voegen waardoor je de game niet al te vaak meer op zult pakken.
Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny doet niet veel meer dan het kaartspel in beeld brengen en dat is een gemiste kans. In feite verschilt dit spel niet of nauwelijks van Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004 op de GBA. Sterker, de GBA-versie is te prefereren omdat juist dit soort type spellen ideaal zijn voor een langdurige trein- of vliegreis, en veel minder geschikt om liggend op de bank op je Xbox te spelen.



Ach je moet maar denken, de een draagt een sjaal, de ander een luldasje.



Had ik toch niet gedaan... de Zone Eater nu al uitspelen.

PLAYSTATION 2

SKATE | **GRAPHICS** 7 | **REPLAY** 6 | **GAMEPLAY** 8 | **SCORE** 66

.HACK//QUARANTINE: PART 4

In dit vierde en laatste .hack deel in een jaar tijd kunnen we eindelijk het plot ontrafelen. Een plot dat achteraf gezien ook best in één game gepropt had mogen worden...

Het leek zo'n tof concept. Een grote RPG die wordt opgedeeld in vier delen en binnen een tijdsbestek van een jaar gereleased wordt, ondersteund door onder meer een tekenfilmserie en comics om het .hack universum nog immenser te maken. Helaas bleek Bandai's concept indrukwekkender dan de uitvoering ervan.
Ik heb me zeer vermaakt met het eerste deel INFECTION, in mindere mate met MUTATION en speelde OUTBREAK eigenlijk alleen nog maar omdat ik absoluut wilde achterhalen hoe het verhaal van The World (de zogenaamde MMORPG binnen het .hack wereldje) nu eigenlijk precies in elkaar stak.
Inmiddels ben ik flink aan de slag geweest met de afsluiter QUARANTINE en kan nu concluderen dat het plot een van de sterkste punten van de serie geworden is. Dit in tegenstelling tot de gameplay, die met ieder deel eentoniger werd.

GEEN VERRASSINGEN

In dit vierde deel is het dan eindelijk tijd voor hoofdrolspeler Kite om samen met zijn online vriendjes en vriendinnetjes de tegenaanval in te zetten en er voor te zorgen dat de virussen en corrupte bestanden die de wereld teisteren (en een aantal spelers in een coma brachten) definitief vernietigd worden.
Er wordt voor de verandering dus geageerd, in plaats van gereageerd op gebeurtenissen die zich in de eerste drie delen afspeelden. Dit gaat overigens wel weer gepaard met het uitschakelen van allerlei monsters op exact dezelfde manier als in de voorgaande delen.
Aan het battlesysteem en het urenlang rondlopen in de dungeons is namelijk geen ene moer veranderd. Hoeveel toffer was het niet geweest wanneer Bandai het roer flink omgegooid zou hebben en de trouwe fans van de eerste twee delen in de tweede helft van de serie verrast had met wat leuke wendingen aangaande de gameplay. Helaas, niets van dat.

LANGE ZIT

Het is teleurstellend om te moeten concluderen dat deze game eigenlijk gewoon in één geheel had moeten uitkomen want met vier delen die qua opzet zo weinig van elkaar verschillen, heeft het bijna iets weg van geldkloppe-rij.
Toch zou ik de game daarmee tekort doen want zoals gezegd; het plot en concept an sich zijn absolute juweeltjes waardoor je de minpunten enigszins voor lief neemt, al kan ik me goed voorstellen dat dit lang niet voor iedereen geldt.
Het zal wat dat betreft best wel eens een lange zit kunnen worden voor degenen die de drie voorgaande delen in hun bezit hebben en koste wat het kost deze laatste episode in huis willen halen.



En kan ik dan nog in de tweede helft Arjan Robben wisselen?



"En jij moet de groenten van .Hack hebben!"



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Het waren waanzinnige wedstrijden. De twee kemphanen Power Unlimited en ene "Rismeester" (zijn naam is ietwat aangepast om te voorkomen dat er tientallen invites naar hem worden gestuurd) waren aan elkaar gewaagd. Er werd gescholden en vooral veel gemene overtredingen begaan uit het zicht van de scheids. Doorgebroken spelers werden zonder pardon getrakteerd op een fikse sliding waarbij de spelersbenen niet ontzien werden.
AZ - Feyenoord eindigde in een 3 tegen 1 overwinning voor de PU. Terwijl Brazilië - Argentinië onbeslist bleef, waarbij aangetekend dient te worden dat Argentinië wel heel erg veel mazzel had.
De daaropvolgende wedstrijd, Tsjechië - Engeland, werd een blamage voor PU. Wij kregen maar liefst vier doelpunten om onze oren en hadden geen antwoord klaar. Dat lijkt een enorme afgang maar we lieten de man winnen, anders had hij naar alle waarschijnlijkheid nooit meer tegen ons willen voetballen.
Pro Evolution Soccer 4 speelt heerlijk (indien zonder lag) en is het beste online voetbalspel dat wij tot op heden hebben gespeeld.
Wedstrijden die zijn beëindigd worden netjes bijgehouden in een soort competitieschema en dat geldt ook voor het doelsaldo, zodat onderlinge resultaten meetellen bij de plaatsing op de competitieladder.





PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★★★

HALO 2: DEEL 1





We hinken momenteel een beetje op twee gedachten. Aan de ene kant is Halo 2 multiplayer ontzettend tof; de verschillende maps en speelstanden zijn fantastisch, de actie fel en snel. Aan de andere kant is het systeem achter Halo 2 multiplayer zo ontzettend slecht dat je je afvraagt hoe Microsoft dit heeft kunnen laten gebeuren.
Tijdens wedstrijden tussen twee teams spreek je namelijk in principe tot iedereen, dus niet alleen met je teammaten. Wil je dat laatste dan dien je de witte knop te beroeren maar dat betekent weer dat je dus niet kunt richten en praten tegelijk. Dit werkt irritant en het is onbegrijpelijk dat Bungie deze (verplichte) optie in de multiplayer van Halo 2 heeft gestopt.
Ook het joinen van bepaalde matches is de ene keer wel en een andere keer niet mogelijk. De reden hiervoor is ons eveneens een raadsel. Zelfs met een invite op zak, kun je het spel van je maat niet joinen en dat is op zijn zachtst gezegd vreemd.
Nog zo'n ding. Ben je een vers robbertje aan het knallen dan kan het gebeuren dat het scherm blauw kleurt. In beeld verschijnt vervolgens een tekst die jou laat weten dat het spel eventjes opnieuw aangemaakt wordt en dat er opnieuw gejoined wordt. Enkele minuten later word je weer in het online strijdgewoel geflikkerd.
Verder doen er verhalen de ronde dat de scores niet altijd kloppen en dat er nogal eens last van lag is tijdens potjes die daar aanvankelijk geen last van hadden.

GEEN KEUZE

En dan de quick/optimatch keuzes. Normaliter kies je voor quickmatch en word je zomaar in een game gegooid. Maar bij optimatch gebeurt nu hetzelfde. Je kunt dus niet meer een server zoeken met een bepaald speltype dat bij jou past of waar je zin in hebt. Nee, je kiest alleen wat voor soort spel je wilt spelen: iedereen voor zich, teammatch of iets in die richting en dan gaat het spel zelf op zoek naar een game. Dan komt het dus voor dat je in een capture the flag wedstrijd wordt gegooid in plaats van territory. Niet meer kiezen wat je wilt spelen maar de game die voor jou bepaalt wat je speelt... dan is er dus niet veel meer over van de optimatch.

SMETJES

Wij hopen dat Microsoft/Bungie er hard aan gaan werken om deze kleine doch behoorlijk irritante zaken te verhelpen. De eerste twee updates zijn inmiddels al te downen en we zijn benieuwd hoeveel er nog gaan volgen.
De game is het natuurlijk zonder meer waard dat alles wordt geoptimaliseerd. De actie zit gewoon goed in elkaar, de balans tussen de verschillende wapens is goed tot uitstekend. De maps spreken tot de verbeelding en met name de hoeveelheid aan verschillende speltypes is heerlijk.
Pas als Halo online van alle smetjes is gevrijwaard klimt het spel op naar 4 sterren in plaats van de 3 die wij nu gegeven hebben.
De enige oplossing om de problemen voor dit moment enigszins te omzeilen is om je eigen speltypen aan te maken en je vrienden in je Friendslist uitnodigingen te sturen.
Volgende maand deel 2, waarin we kijken naar de verschillende modes en eventuele veranderingen.



PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★★★

(LOOPT ALLES WEL ZOALS WE WILLEN, ★★★★)

DEMOCHECK

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Deze racegame gedijt opvallend lekker op de PC. In de demo kun je kiezen voor 'Free Room', 'Quick Race' of 'Online' via een EA account dat eerst aangemaakt moet worden. Er zijn twee circuits beschikbaar; eentje om keihard op te planken en een driftparkoers.
Score:
www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp

ZOO TYCOON 2

De demo van deze dierentuinsim geeft een goed beeld van de nieuwe engine en de mogelijkheden om in first-person door je park te scrollen en foto's te nemen.
Score:
www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2



WORMS FORTS: UNDER SIEGE

De demo van Worms Forts: Under Siege bevat één singleplayer en één multiplayer level. Echter; de cameravoering is tergend en het spel reageert uiterst traag op de muis. De slechte controles maken deze demo een regelrechte ramp.
Score:
www.team17.com/whatsnew.html



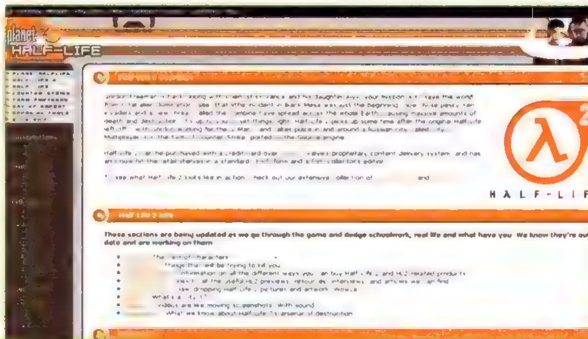
FLATOUT

Deze beuk en crash game is erg leuk en zo ook de demo. Snel, chaotisch en heerlijk om te spelen. Vooral de modus waar je bewust je coureur uit de auto moet laten slingeren tijdens een jump is meesterlijk gedaan.
Score:



PLANET HALF-LIFE 2

Met Half-Life 2 heb je niet alleen een dope game in handen, het is ook een ticket voor een hele trits gratis mods. Sommige zijn al (bijna) uit, andere in de maak en er zitten hele fraaie tussen. Dé plaats om op de hoogte te blijven over HL 2 mod nieuws is Planet Half-Life. Hier vind je nieuwe updates, bèta's van mods, competities, nieuws omtrent Counter-Strike en nog heel veel meer. Een beetje Valve fan zet deze website dus nu onder zijn favorieten.
Info: www.halflife2.com



STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

Oeps! Foutje! Vorige maand schreven we dat het onzeker was of de add-on voor de game Star Wars Galaxies wel uitkwam. Bijna een dag erna kreeg we de full boxed game in de bus.
Jump To Lightspeed is de langverwachte add-on voor de MMORPG Star Wars Galaxies. De game kreeg aanvankelijk matige scores maar wist toch een gigantische groep trouwe gamers aan zich te binden, deels door goede updates en fixes. Toch komt Jump To Lightspeed als geroepen omdat je nu eindelijk kan battelen... in space!
JTL stelt spelers in staat om deel te nemen aan razendsnelle dogfights in de ruimte, vechtend tegen diverse tegenstanders.
Er zijn meer dan honderd nieuwe opdrachten, je kunt zelf je eigen ruimteschepen ontwerpen, er zijn twee nieuwe rassen, meer dan vijftien beroemde Star Wars ruimteschepen waaronder natuurlijk de X-Wings en nog veel meer goodies. Deze add-on sluit bovendien naadloos aan bij de bestaande gameplay.
Info: www.starwarsgalaxies.com



MODS & MAPS

■ Binnenkort komt er een editor vrij van Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Met de editor, die op de Unreal editor gebaseerd is, kun je je eigen levels maken. Het zal echter ook mogelijk zijn om de huidige levels van het spel aan te passen.



■ De deathball-map voor Unreal Tournament 2004 is af. Dit stukje Hollands glorie vind je hier: www.deathball.net

■ Codemasters, de publisher van Soldiers: Heroes of World War II, heeft een enorme update voor de multiplayer modes (het kloppende hart) van het spel uitgebracht.
Zo zijn er maar liefst vijf nieuwe speelmodes bijgekomen, twaalf nieuwe maps en is er een flinke lading nieuwe units beschikbaar. Ook pakt de update een flink aantal bugs aan.

ONLINE NEWS

■ De release van Half-Life 2 heeft voor de nodige ophef gezorgd, zowel positief als negatief.
Natuurlijk zijn we blij dat de game uit is en natuurlijk zijn we blij met het resultaat maar dat Steam account... aargh! De install duurde alleen al twee à drie uur en dat pop-up menuutje de hele tijd....
Valve werkt nu aan een update die minder hinderlijk moet werken. Eigenlijk willen we helemaal geen menuutjes meer maar dat kan blijkbaar niet. We wachten sceptisch af.

■ Ondertussen neemt Valve geen halve maatregelen. In haar strijd tegen piraterij heeft men niet minder dan 20.000 (!) Steam-accounts geblokkeerd waarvan de gebruiker een bepaalde 'key' had gebruikt om een illegale versie van Half-Life 2 te activeren. Iedereen die de code - '5J52E-FVKXV-882FQ-YJXRQ-DOD98' - heeft gebruikt om Half-Life 2 te registeren, ziet zijn Steam-account getermineerd. De gewraakte code zweeft rond op internet. Wat de meeste illegale gamers blijkbaar niet wisten was dat bij de registratie de code gekoppeld werd aan het Steam-account en daardoor is diefstal eenvoudig aantoonbaar.

■ In de Japanse arcadehal zul je vanaf zomer volgend jaar Half-Life 2 aan kunnen treffen. Het spel wordt daar gespeeld in een afgesloten hokje. Je kunt zowel singleplayer spelen, als twee online spelmogelijkheden: een deatmatch- en cooperatieve missie voor twee spelers.
De multiplayer spelmodes kun je spelen met andere arcadebezoekers door heel Japan via een online verbinding.
De Type-X arcademachine van Taito is gebaseerd op PC technologie; te weten een 2.5 GHz Celeron, 256 Mb RAM, Radeon 9200SE. We wisten het al maar nu weten we 't zeker: Japanners zijn gek!

■ The Matrix Online zou nu zo'n beetje uit moeten zijn. Leuk is dat je speciale one on one gevechten kunt houden waarbij je al je speciale Matrix ombuigende powers kunt botvieren. Denk aan de eerste keer dat Neo kung-fu doet in Matrix (1). Zo'n 'speeltuin' zit dus ook in de game...

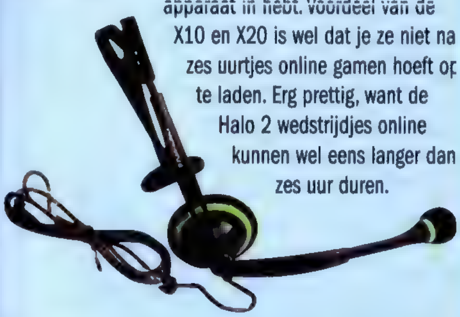
■ Begin volgend jaar komt de add-on voor Doom 3, met de titel Resurrection of Evil uit. Dacht je net dat je alle demonen had uitgemoord, wordt er toch weer een blik vuurdemonen opengetrokken.
Inmiddels weten we dat de game elf nieuwe singleplayer levels bevat, alsook vier nieuwe monsters en drie nieuwe wapens. Onder deze nieuwe wapens vinden we onder meer een dubbelloops shotgun en een Half-Life 2-achtige Gravity Gun, de Grabber genaamd. De Enviromental Suit uit vorige Doom games keert ook terug. Tevens zijn er vier nieuwe multiplayermaps voor acht spelers.

■ Joint Operation fans kunnen nu naar de winkel rennen. De add-on Joint Operations: Escalation is namelijk uit!


pcm
PERSONAL COMPUTER MAGAZINE

GAMECOM X10 & X20 XBOX HEADSET

Plantronics en Microsoft zijn onafscheidelijk als het gaat om headsets. Ze ontwikkelden samen al de eerste generatie officiële Xbox headsets en nu komen ze met twee nieuwe varianten op de markt (naast de speciale Halo 2 headset).
De X10 (zie screen) zit goed op het hoofd en knelt niet (zoals de oude Xbox headset wel deed). Het voelt alleen wat goedkoopjes aan maar dat neemt niet weg dat het gevalletje zijn ding doet, zonder te gaan irriteren.
Het microfoontje is verstelbaar en geeft jouw stemgeluid goed door... net als de omgevingsgeluiden, wat dan weer wat minder is.
De X20 is ontzettend klein maar zit uitermate prettig. Je stopt het dopje simpelweg in je oor en het microfoontje zit automatisch goed. Het geeft jouw stemgeluid net even een tikkeltje beter door dan de X10 en zal ook nog eens het omgevingsgeluid wegwerken waardoor je medespelers je beter kunnen horen.
Net als de eveneens op deze pagina beschreven headset van Logitech zul je niet in de gaten hebben dat je het apparaat in hebt. Voordeel van de X10 en X20 is wel dat je ze niet na zes uurtjes online gamen hoeft op te laden. Erg prettig, want de Halo 2 wedstrijdjes online kunnen wel eens langer dan zes uur duren.



PRIJS: X10 19,99 / X20 24,99 • DISTRIBUTIE: PLANTRONICS • TEL: 078 - 7526878 • WWW.PLANTRONICS.NL
X10 (ZIE SCREEN) ★★★½☆ X20 ★★★★☆

TRILLENDE STUURTJES

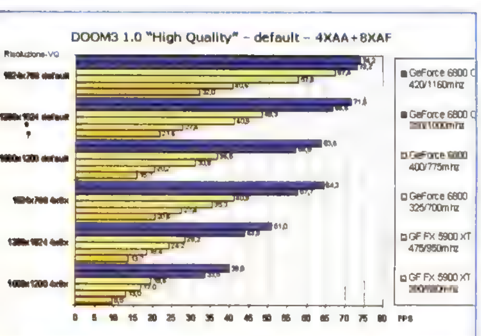
Wie van racegames houdt, zit goed met de nieuwe stuurtjes van Logitech. Voor zowel de PlayStation 2 als de Xbox zijn de Rally Vibration Feedback Wheel stuurtjes uit. Beide stuurtjes vallen op door hun luxe afwerking en hun uitgebreide actieknoppen. Beide stuurtjes ondersteunen bovendien force feedback zodat botsingen en oneffenheden (kuilen, kiezels, takken) op het virtuele parkoers met trillingen worden nagebootst. De scherpgeprijsde stuurtjes zijn zowel op je knieën als op tafel vast te klikken en zijn beide natuurlijk voorzien van gas en rempedalen.

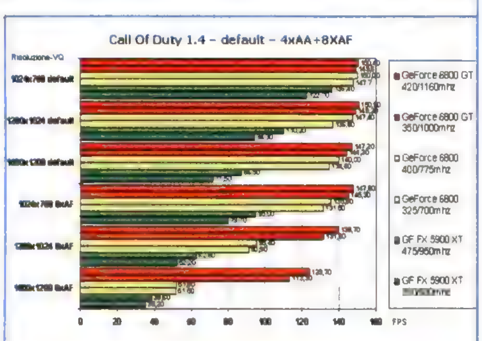


PRIJS: 49,95 EURO • DISTRIBUTIE: LOGITECH • TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM/INDEX.CFM/NL/NL ★★★★

GEFORCE 6800 GT OP DE PIJNBANK

ATI of NVIDIA, that's the question. Momenteel lijkt NVIDIA een flinke inhaalslag te maken daar waar het gaat om 3D kaarten.
Een topmodel van dit moment is de GeForce 6800 GT en wij legden deze zware jongen op de pijnbank.
In plaats van in allerlei technische gebrabbel te verzanden, verwijzen we liever door naar de twee benchmarks van Call Of Duty en Doom 3 om te zien hoe goed de GeForce 6800 GT zich houdt ten opzichte van een van de vorige kaarten die gebaseerd is op de NVIDIA GeForce chipset.
In de praktijk betekent dit dat je je games met alle toeters en bellen aan kunt gaan spelen. Wat dacht je bijvoorbeeld van Far Cry in een resolutie van 1600 x 1200 met 4x Anti Aliasing en 8x AF? Yes baby, dankzij deze kaart loopt dat als een zonnetje. En ook de laatste Medal Of Honor - die behoorlijk wat power vraagt - speelt zonder een vuiltje aan de lucht.
Voorts is daar natuurlijk Half-Life 2, dat flirt met ATI, maar ook onder deze kaart loopt ie als een trein en maakt gebruik van Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0 voor nog fraaiere effecten voor het weergeven van waterspiegelingen en verschillende oppervlakten zoals hout, staal, glas en steen.
Tot slot nog deze dikke tip: er is nu een bundel uit waar je gratis Doom 3 bij krijgt. Een ideale mix lijkt ons...





PRIJS: [illegible] • DISTRIBUTIE: POINT OF VIEW GRAPHICS • TEL: 040-2629292 ★★★★½

LOGITECH WIRELESS HEADSET

Logitech komt met een draadloze headset. Het lijkt op een draadloze headset voor je GSM en zit dan ook erg prettig. Het ding weegt haast niets dus je hebt niet eens in de gaten dat je 'm draagt. Zet hem dus wel af voordat je naar de WC gaat.
Het oorschelpje heeft een bereik van ongeveer negen meter. Daarbij kan het apparaat zo'n dikke zes uur aan een stuk door aan staan en krijg je er een AC adapter bij zodat je hem na een speelsessie meteen volledig op kunt laden.
Op dit moment is er nog niet echt een reden voor dit draadloze apparaatje, hoogstens als je veel draadloos aan het gamen bent. Op zich heeft iedere normale Xbox gebruiker genoeg aan de niet-draadloze varianten die er op het moment op de markt zijn.



PRIJS: 79,95 • DISTRIBUTIE: LOGITECH • TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM ★★★½



Sound BLASTER
AUDIGY 2 ZS
DIT AANBOD KAN JE NIET WEIGEREN!
HITMAN CONTRACTS
THIEF DEADLY SHADOWS
SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
eidos
Chosen by games. Loved by gamers!
Open de verpakking en geniet meteen van EAX-effecten met de Sound Blaster Audigy 2 ZS. Deze geluidskaart is nu beschikbaar met volledige versies van Hitman Contracts en Thief: Deadly Shadows. Ontdek hoe EAX veel meer uit je games haalt met hardware versnelde omgevingsmodellering in 7.1-surroundgeluid. Vandaag bieden al meer dan 400 games EAX-optimalisatie. Sound Blaster Audigy 2 ZS – van de pioniers van pc-audio.
www.europe.creative.com
Get CREATIVE

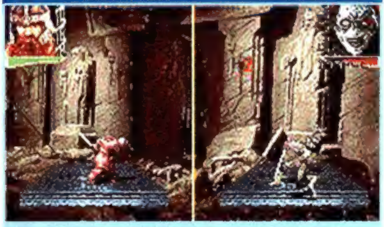


JORDI PETERS

ONELINERS

HET LAATSTE WOORD

LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE



Een strategisch rollenspel dat veel weg heeft van Fire Emblem en Advance Wars.

GBA — **78** SCORE

THE INCREDIBLES



Middelmatig actie avonturenspel naar de gelijknamige tekenfilm van Pixar.

XBOX / PS2 / NGC / PC — **60** SCORE

SHREK 2 BEG FOR MERCY



Uitermate slechte actie platformgame met Puss in Boots in de hoofdrol.

GBA — **30** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- De nieuwe handzame Nintendo spelcomputer, de Nintendo DS, is bij ons bezorgd. We stoeiden ermee en vertellen jullie alles over multiplayer en het apparaat zelf.
- We vlogen naar Amerika om daar de nieuwe Medal of Honor te spelen.
- Jan vertoefde deze maand voor zijn PC (doet hij wat anders dan?) om zich vol overgave in de wereld van Warcraft te storten. Toen we 'm belden en met een orc geblèr werden verwelkomd, wisten we dat de man in z'n element was.
- Het onverwacht goede Chronicles of Riddick komt naar de PC en J.J. nam 'm onder handen.
- Blinx 2 is eindelijk binnen. Steven pakte het katje even met de handschoenen aan en besloot gelijk het varkentje te wassen.
- Jan houdt wel van vreemde typetjes, niet zo gek dus dat juist hij de nieuwe Oddworld game testte.
- Metal Gear Solid 3 is uit in Amerika, reden voor ons om het spel uitvoerig te checken.
- De naam Mercenaries doet misschien bij enkelen een belletje rinkelen. Nou hij is binnen en we hebben een uitgebreide preview voor jullie.
- Steven pikte ongevraagd Resident Evil mee, doofde de lichten en gilde het uit (van plezier?).
- De magische wereld van Disney en Final Fantasy stonden ooit borg voor een heerlijke RPG, reden genoeg om de GBA variant te bekijken.
- Alles onder voorbehoud natuurlijk.

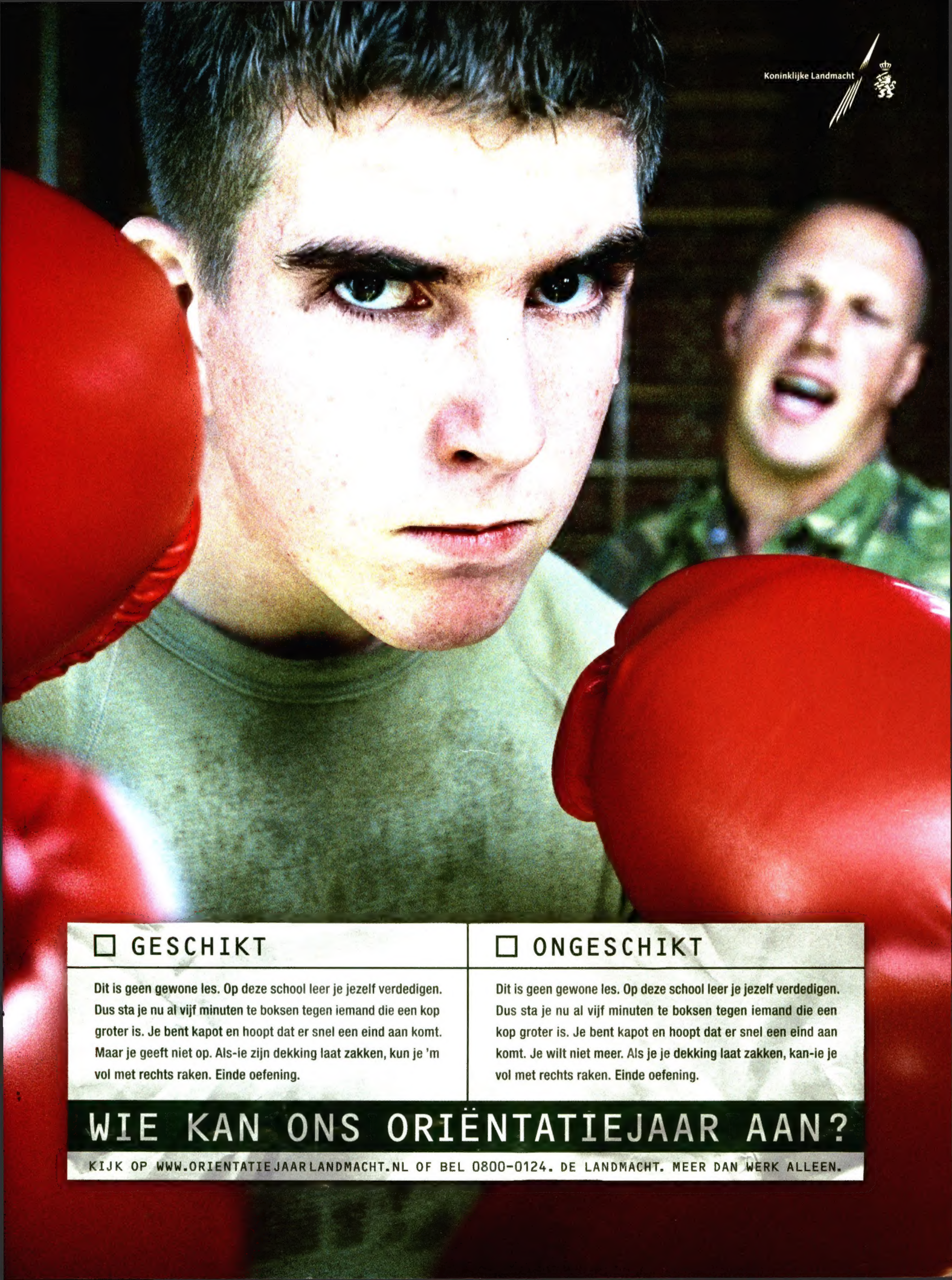
POWER UNLIMITED 2 LIGT 17 JANUARI IN DE WINKEL

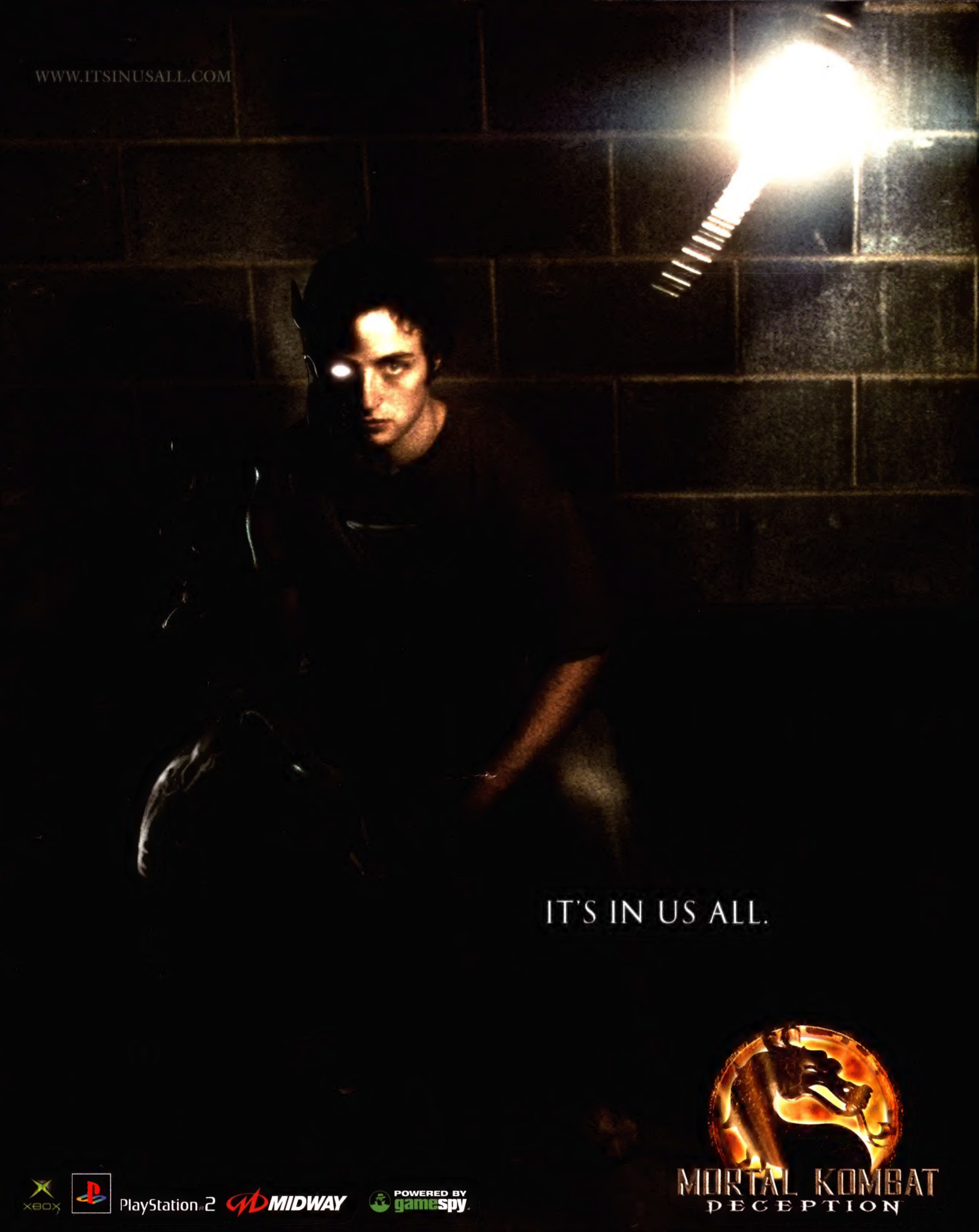
CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk


Koninklijke Landmacht
GESCHIKT
Dit is geen gewone les. Op deze school leer je jezelf verdedigen. Dus sta je nu al vijf minuten te boksen tegen iemand die een kop groter is. Je bent kapot en hoopt dat er snel een eind aan komt. Maar je geeft niet op. Als-ie zijn dekking laat zakken, kun je 'm vol met rechts raken. Einde oefening.
ONGESCHIKT
Dit is geen gewone les. Op deze school leer je jezelf verdedigen. Dus sta je nu al vijf minuten te boksen tegen iemand die een kop groter is. Je bent kapot en hoopt dat er snel een eind aan komt. Je wilt niet meer. Als je je dekking laat zakken, kan-ie je vol met rechts raken. Einde oefening.
WIE KAN ONS ORIËNTATIEJAAR AAN?
KIJK OP WWW.ORIENTATIEJAARLANDMACHT.NL OF BEL 0800-0124. DE LANDMACHT. MEER DAN WERK ALLEEN.


WWW.ITSINUSALL.COM
IT'S IN US ALL.
XBOX
PlayStation 2
MIDWAY
POWERED BY gamespy
MORTAL KOMBAT
DECEPTION